3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Vol.37

◆超级机器人大战A◆Rez◆真·女神转生II◆真·三国无双2◆魔法假日

游戏机实用技术

12 2001年8月B
TV GAME半月刊

《最终幻想X》！！！

《星之海洋 蔚蓝星球》详细资料

《皇家骑士团 罗迪斯骑士》攻略前篇

《索尼克大冒险2》权威研究

《铁拳4》系统解析

《格斗之王GBA》首度公开！

《古墓丽影 劳拉·克罗馥特》制作揭密

ISSN 1008-0600



本期赠送《最终幻想X》精美拉页海报






彩色共通


瓜瓜龙

我们在做什么？



又一期《游戏机实用技术》出场了，辛劳、坚持、压力、幸福，满载着众编所有感情的新一期《游戏机实用技术》诞生了。

我们所做的，就是尽量忠实地把游戏界的精彩呈现给读者！展示游戏为何如此美！！我们让您用自己的眼睛观察这个游戏界，而不仅仅是由我们来陈述游戏界是怎样怎样。联想到当初自己还在学生时代，对电玩方面的信息是何等地饥渴，但很可惜，当时自己所能得到的信息实在是沧海之一粟，根本无法满足自己对游戏的狂热，就比如说当年自己在搜索《最终幻想VII》、《VIII》、《IX》的相关信息时，我得到的，实在是太少、太少。如今，自己已经成为一名职业电玩编辑，让和自己当年一样的求知若渴的所有人看到游戏界真正的精彩是我的理想。成为一名编辑一年多来，我挥洒自己的青春尽自己最大的努力地做到这一点。回首自己今年以来为《最终幻想 X》所做的报道，我可以自豪地对自己说，是的，我做到了！

每期杂志的编辑工作都进行得非常紧张，而且呈“先松后紧”的状态。为了坚持能带给大家最新的游戏信息，每期杂志制作临近截稿日的日子就是我们“入地狱”的时候，但是我们无怨无悔，我们始终坚持做得最好。

可喜的是，我们看到杂志在变成半月刊后同样获得了大家的认可，我们可以很骄傲地宣布：我们做得很努力！我们的杂志一天一天地成长起来了！不得不提的是，杂志的成功也离不开一直战斗在后线的电脑设计人员（美编），每一次临近最后的截稿日，就是加班、加班再加班……

我们拥抱自己的青春！我们不再畏首畏尾，我们大胆追求自己的梦想！和我们一起来吧，亲爱的读者！

——SOUL

So happy!

——纱迦



纱迦好高兴，真的！

北京申奥终于成功了，作为中国人，能不高兴吗？想到七年后就可以不用出国看奥运会了，能不高兴吗？

一连看了三部大片——《古墓丽影》、《灵魂深处》、《人工智能》，能不高兴吗？（尽管前两部是烂片）

彩京马上就要在DC上推出《零式枪手 2》了，能在家用机上玩到彩京的最新作品，能不高兴吗？

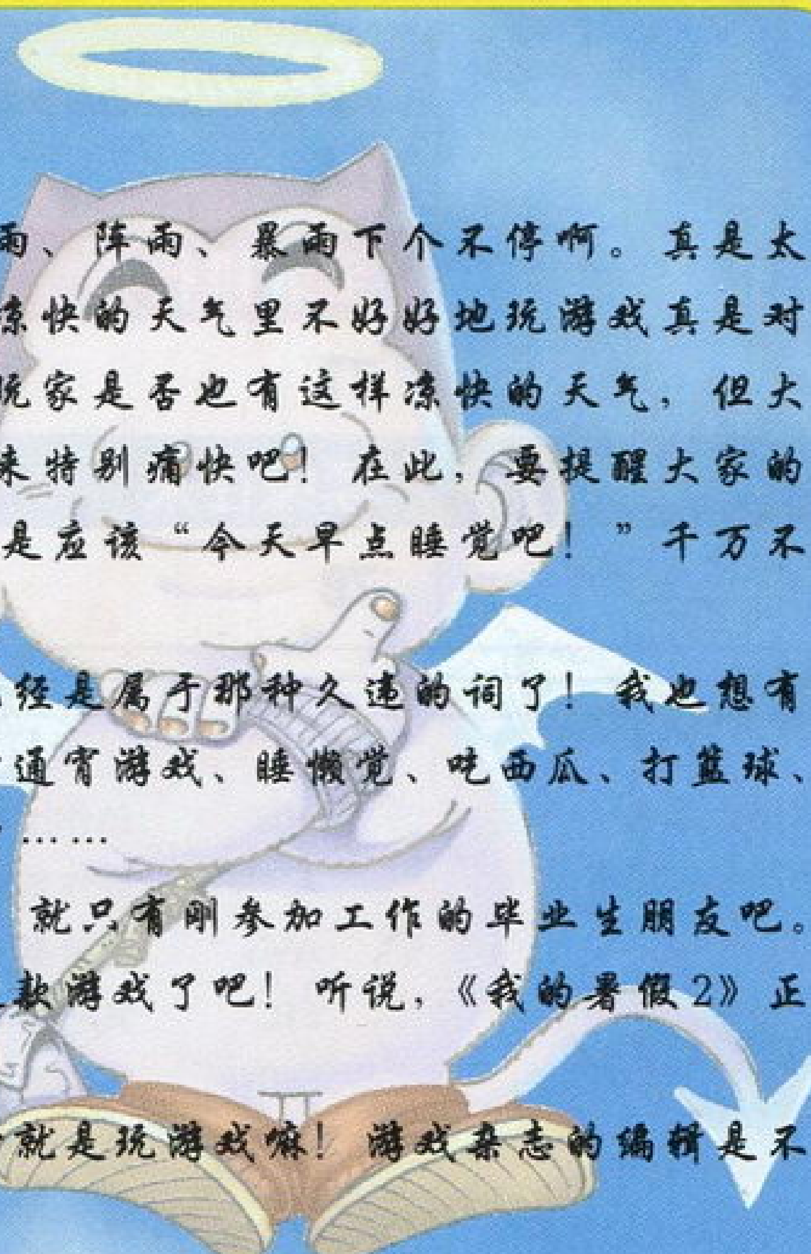
慕容非又中了HAPPY TIME（一种很可爱的电脑病毒），我能不高兴吗？

所以，纱迦好高兴。

哈哈哈哈哈哈……

下雨的暑假

——邪魔天使



近一段时间大雨、小雨、中雨、阵雨、暴雨下个不停啊。真是太好了，天气真是凉快呀！在这样凉快的天气里不好好地玩游戏真是对不起自己。不管全国其它地区的玩家是否也有这样凉快的天气，但大多数玩家是放暑假了，所以玩起来特别痛快吧！在此，要提醒大家的是，虽然“明天不用上学”，但还是应该“今天早点睡觉吧！”千万不要玩通宵！

说起来，“暑假”在我脑海里已经是属于那种久违的词了！我也想有暑假，可是工作就是工作啊！那种通宵游戏、睡懒觉、吃西瓜、打篮球、游泳、再通宵的生活一去不复返了……

我想现在最能理解我心情的，就只有刚参加工作的毕业生朋友吧。知道我为什么喜欢《我的暑假》这款游戏了吧！听说，《我的暑假2》正在开发中。强烈期待！！！

不过还好，我工作的内容之一就是玩游戏嘛！游戏杂志的编辑是不是天下最幸福的人呢？

玩自己喜欢的游戏时，就是最幸福的人。

被逼无奈玩自己不喜欢的游戏时，就是最不幸的人。

不知2008年北京奥运会时，我在玩什么游戏，希望是自己喜欢的游戏吧！

梦想



——D·S

◆这个月完成了本人的一个心愿（秘密？），也算有所成就。哈哈……

◆最近看了斯皮尔伯格导演的新片《人工智能》，很受感动，完全不同于那个商业CG电影《FF》。看来人类的表演才能并不能马上被CG技术所取代。

◆原本8月份去香港购物的计划看来只能暂时“搁浅”了，国庆节再说吧。

◆家中的装修已经完成了，老爸和老妈住进了宽敞的新房，我真的很高兴。

我们是猫

——慕容非

霓虹灯照耀下的垃圾桶
住着一群神秘的猫
喵喵喵喵喵
我们是猫，快乐的猫
我们在遗忘的角落里寻找目标
除了游戏就是睡觉
黑夜是我们的舞台
我是舞台的主角
巷道是我们的地盘
我的世界谁也管不着
我们是猫，快乐的猫
独来独往没有虚伪不会讨好



无题

——GOUKI



◎北京终于如愿以偿地获得了2008年奥运会的主办权！

◎《HERO》这套日剧并没有想象中的那么好看，水准只是一般。反而是《蛋糕上的草莓》一剧出乎意料地好看。

◎《古墓丽影 劳拉·克罗馥特》一片比想像中要好，《最终幻想 灵魂深处》一片比想象中的要差，但想不到票房会差这么远。相比之下，星爷的《少林足球》就让人觉得“爽”，相信大家都会认为电影的结尾相当经典。

◎最近新增的一个活动就是密切注意《Angel Heart》的连载情况，实在相当期待故事的后续发展。

◎《索尼克大冒险2》正在向索尼克、阴影的所有关卡的A级努力中……其他角色的看来只有沙迦能应付了。



目录 VOL.37

content

vol.37 2001-08-16

索 引

游戏主机类型

ARC	街机	NGP	SNK16位掌机
DC	世嘉梦工场	NGPC	SNK16位彩色掌机
FC	任天堂红白机	PS	索尼32位主机
GB	任天堂8位掌机	PS2	索尼128位主机
GBA	任天堂32位掌机	SFC	任天堂16位主机
GBC	任天堂8位彩色掌机	SS	世嘉土星
MD	世嘉16位主机	WS	BANDAI16位掌机
N64	任天堂64位主机	WSC	BANDAI16位彩色掌机
NGC	任天堂新世代主机	XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类	RAC	赛车类
A·RPG	动作角色扮演类	RPG	角色扮演类
AVG	冒险类	RTS	即时战略类
ETC	其它类	SLG	策略模拟类
FTG	格斗类	S·RPG	战略角色扮演类
FREE	完全反射视点类	SPT	体育类
MUG	音乐类	STG	射击类
PUZ	益智类	TAB	桌面类

本 刊 如 有 印 装 质 量 问 题 ， 请 将 原 杂 志 寄 回 编 辑 部 ， 由 本 部 负 责 调 换 。

总　顾　问：李子奇　一编室主任：李海祥
社长／总编：司　马　二编室主任：徐瑞金
常务副社长：马　力　三编室主任：郝　飞
编辑部主任：王　义　读者服务：高晓兰　宿美蓉
市场总监：宋宣明　电脑设计：吴　松　康云飞
责任编辑：郑　翔
编　　辑：杨　晶　张元凯　徐　飞　李昌奇　张志强　王　梓
助理编辑：何　莹
编　　委：刘　洋　庄　杰　韦　波　蔡汝毅　翟　雷　王恩雷　王　超　江永棉　徐　翔　王树彬　王天傲
主　　办：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发　　行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378 8659190
传　　真：0931-8496387
Email:gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
广告代理：北京圣德龙广告有限公司
出版日期：2001年8月16日
定　　价：人民币8.80元

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

硬件

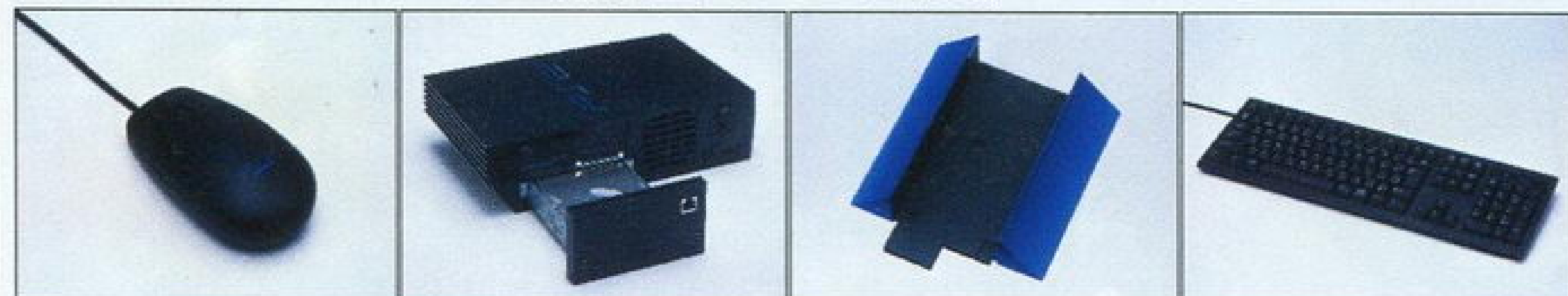
PS2硬盘发售日、售价确定



已经公布多时的PS2硬盘HDD日前终于公布了其发售日以及售价。从7月19日起，玩家就可以在SCEI的官方网站playstation.com上预订了。价格方面，外置型的HDD（只适用于SCPH-10000型、SCPH-15000型和SCPH-18000型）售价为19000日元，内置型的HDD（只适用于SCPH-30000型、SCPH-35000型）售价为18000日元。根据SCEI官方的报告，HDD的首批出货量为10000部，其中外置型HDD占7500部。

至于对应HDD的游戏目前只有《A列车2001》、《莉莉工作室 炼金术士3》以及与HDD同日发售的《最终幻想X》。其中《莉莉工作室 炼金术士3》与《最终幻想X》在使用了对应HDD的功能之后能够大大缩短读盘时间，而《A列车2001》则会增加一个抓图的功能，让玩家随时保存游戏中的画面。此外，在八九月间将要发售的游戏中也有多款游戏对应HDD，这其中包括《狂热节拍II DX 5TH STYLE: NEWS SONGS COLLECTION》(8月30日，缩短读盘时间)、《CAPCOM VS.SNK 2 百万之战2001》(9月13日，缩短读盘时间)、《狂热吉他4TH MIX& 节奏鼓王3rd MIX》(9月预定，缩短读盘时间)。SCEI已将对应HDD的PS2游戏的标准开发环境提供给了各游戏厂商，相信今后将会有更多的对应HDD的游戏推出。

与HDD同时推出的还有为HDD专门设计的PS2横、纵置插座、对应PS2的专用鼠标（3000日元）及键盘（4000日元）。



事件

SCEI谈未来整体战略

微软和任天堂分别在今年的E3展上大谈自己的发展计划，而SCEI方面又要如何应对呢？SCEI的副社长佐伯雅司日前接受日本媒体访问，谈到了SCEI今年年底将如何参与这场游戏主机大战。

问：你能告诉我们日本地区PS2何时会和硬盘一起销售？

答：目前按照预定计划，将在七月份上市，在现阶段我还不能谈论价格方面的问题，硬盘容量仍然是40GB。

问：提供硬盘的主要目的是什么？

答：硬盘的安装很简便，能够提供资料的储存，并且也是宽带上网所必备的配件，尤其可以应用在运动游戏方面。有些人表示出了反对的意见，认为硬盘太重太复杂，不过类似的声音在我们决定PS使用CD-ROM时也有过，当时有人认为小朋友不会使用光碟，但现在有谁会认为这很困难呢？

问：为什么有些游戏开发者抱怨PS2的游戏制作不易？

答：我想因为制作的难度和所要计算的东西都增加了许多，除非你的程序编写正确，不然一定会把人弄得头昏脑胀。

问：你认为通过工具软件可以让游戏开发更为容易吗？

答：工具软件可以用来缩短开发时间和强化游戏引擎的品质，可以让游戏的制作更为容易。不过若是真的要缩短开发时间，游戏开发者还是应该要自己熟悉开发平台，以PS为例，以前的开发者需要18个月来制作游戏，后来就缩短到12个月，同样的道理我们预估PS2游戏在一开始需要18～24个月来开发游戏，可是当他们熟悉这个平台后应该可以大大减少这个时间。

问：去年夏天Sony曾经展示过的绘图工作站GS Cube是以PS2的元件来构成的开发系统，内含16个Emotion Engine及Graphic Synthesizer晶片，这是为了想模拟PS3的游戏水准吗？PS3的研发情况又是如何？

答：PS2上市至今已经超过一年，我们正在搜集各界的回应，采用的建议都会被应用在PS3的设计上。

问：为什么你们从PS2上市之初就强调将会支持宽带网络？

答：虽然我们目前还没有一个完整的体系来对应宽带网络，但我们预计宽带将会普及而且广受大众喜爱，我认为把焦点放在这里（指宽带网络）是正确的决定。

问：你认为什么时候宽带会普及且变成标准配备？

答：目前的宽带使用者仍然是少数，但在今年内应该会变得更多，我想还需要几年的时间来逐渐普及，所以我们也在准备相对应的浏览器，这也是我们和AOL、Netscape、Macromedia、Real Networks积极合作的主要原因。

问：你们在二月份时曾宣布在未来将使用新的安全认证机制来防止盗版，能够说明一下吗？

答：我们认为新的安全机制是必要的，因为如果没有办法保证游戏的版权受到保护，游戏开发者将不会推出PS2的游戏。

问：PS2目前在日本是搭配《GT赛车3》上市，那未来是否考虑降价或是搭配更多的游戏？

答：我们还在观察竞争者的作法，所以我现在没有办法讨论可能的降价策略或是游戏搭配方式。搭配游戏确实有助于主机销售，但这不是游戏制作的目的，我们主要是以游戏软件的销售为主。

问：游戏软件的销售渐趋平缓，但是在线游戏却是非常兴盛，你对此有何看法？

答：游戏产业以前成长得非常快速，而现在速度慢了下来，许多人认为是由于缺乏原创游戏所致。在线游戏现在被视为新的游戏元素，这也是许多的游戏开发者把聊天和Email功能当成基本游戏功能的主要原因。

问：在E3展中，微软和任天堂分别展示了他们的新主机，你对他们有何看法？

答：我们也有相同的打算，除了有庞大的游戏产品群外，我们正打算推出硬盘和宽带游戏，让玩家既可以看DVD电影也能够上网。目前PS2只能对应电视，但未来也可以使用在电脑显示器上，举例来说我们在E3时就是使用了一个工具来在电脑显示器上展示Netscape浏览器。

问：掌机非常受欢迎，你们打算推出自己的掌机吗？

答：现在的掌机市场已经有了GBA和WSC，我会把重心放在手机上。在去年年底手机游戏推出时让许多人大为惊讶，当时的手机仍是以单色和不支持JAVA为主。现在手机大多支持JAVA和彩色功能，所以可以真正来推广游戏。

问：松下电器提供任天堂NGC的主要零件，这是否会对你们造成困扰？

答：微软和任天堂将会是我们的竞争者，而他们的供应商如NEC、日立不是我们关心的焦点。

问：松下和索尼一直都是竞争对手，有些人认为这是松下和任天堂联手进入游戏市场的主因，你认为呢？

答：或许那是实情，但我们也曾向松下电器购买过PS零件。

问：你对于微软和任天堂有何看法？

答：由于PS2与XBOX在表现方面较为相像，所以我们比较关心微软和他们的计划，NGC方面我们则是注意游戏的完成度，对于这两家公司我们都会密切观察。XBOX感觉起来像是电脑的延伸，我们则想使PS2成为家庭娱乐的中心。

问：换句话来说，PS2的功能不单是在游戏方面，你想把这个产品当成多媒体家电吗？

答：是的，不单能看DVD、玩游戏，你还可以听CD，当硬盘可以使用后还可以浏览网络，增加新的使用功能。

《异度传说 力的意志》超人气游戏发表会

NAMCO于7月8日在东京举行了《异度传说》的游戏发表会，这场发表会只让600名观众参加，结果由日本各地蜂拥而至的玩家将近有1万人之多，当初《异度装甲》所造成的轰动可见一斑。



在发表会上，游戏的制作人高桥哲哉首先公布了游戏的正式名称——《异度传说 力的意志》。游戏的制作总监督在设计游戏的脚本时就已构架出了一个庞大的世界观，整个故事发展涵盖从宇宙的起源直至结束，而《异度传说 力的意志》就是整个故事的起源。

负责音乐制作的光田康典以曾负责《超时空之轮》以及《异度装甲》的音乐而闻名，其强烈的民族音乐乐风获得了与游戏本身不相上下的高度评价。这一次制作小组更请到了英国的"伦敦爱乐管弦乐团"来为游戏录制音乐！游戏音乐的录制工作在4月底时就已经展开，预计总共将会收录40～50首曲子。

游戏预定在年底登场，相信到时又会再掀起一股"异度风暴"。



软件

《MGS2》美版先行，铁定年内推出！

KONAMI的年末究极大作《MGS2》的发售日一直是玩家关心的话题，日前KONAMI终于宣布，游戏将于11月率先推出美版，日版则将稍迟些，将在12月发售。相信这也是因为游戏在美国更受欢迎，再加上游戏的发生地也在美国所致。至于确切的发售日，美版预计将在11月13日发售，而日版的发售日还未公布，只知道将在圣诞节之前发售，按照PS系游戏都在星期四发售的惯例，日版的发售日有可能是12月20日。

《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的最新情报

日前CAPCOM公布了夏季格斗游戏大作《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》的新情报，一起来看看：

◆游戏的街机版预定在7月下旬推出，PS2与DC版则定在9月13日同日发售。

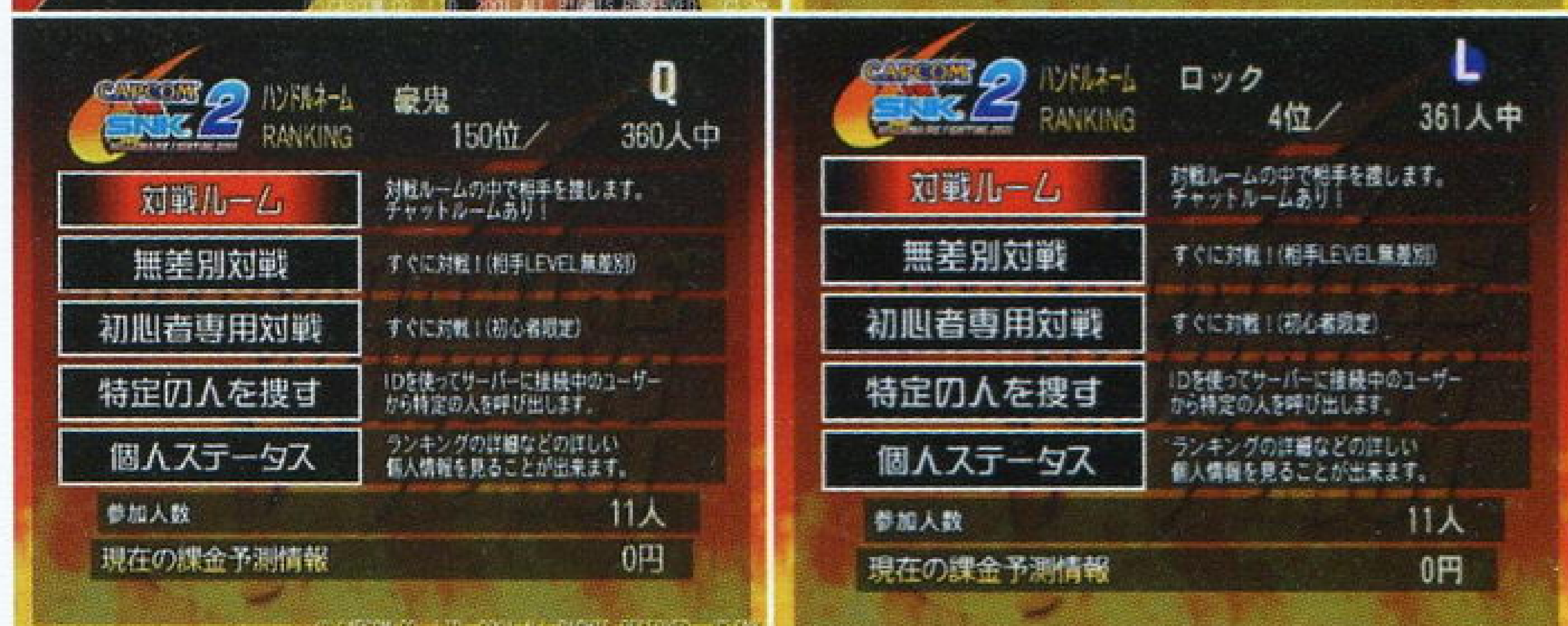
◆PS2版将对应7月19日推出的PS2专用硬盘，令玩家在游戏时完全感受不到读盘。

◆PS2版与DC版将会支持异平台网络对战！即是说，通过CAPCOM的专用对战网络，PS2、DC的玩家能够进行对战，相互切磋技艺。

◆在PC上以《侍魂》人气角色娜可露露为主角的冒险游戏《娜可露露》上登场的娜可露露的好友玛娜莉将会以客串的形式出现在游戏中，不过具体来说是作为隐藏的可选用角色登场还是作为一般的背景人物出场则未明。CAPCOM称这个决定是CAPCOM与"娜可露露制作委员会"的共同愿望，以促进不同游戏之间的相互交流。

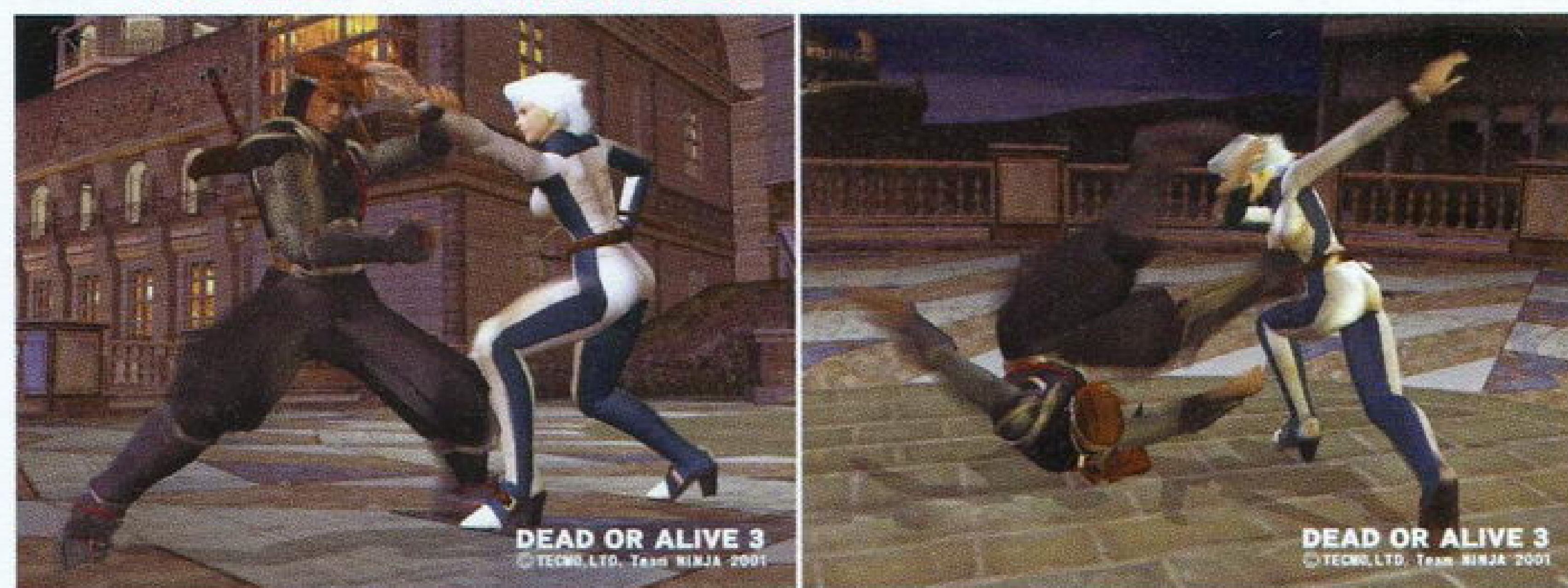

玛娜莉





DC版　PS2版

《死或生3》的新游戏画面公布



传闻版

■网上有传闻指出，世嘉有意将DC的超大作《莎木》移植至其它主机上，以便让玩家能够玩到更加完整的故事。目前移植入PS2的呼声最高，XBOX其次。（可信程度：8。70亿日元的大手笔，世嘉当然不会只让游戏在DC上推出两作之后便罢手，因此游戏的延续是理所当然的。像这样的一款作品如果也能够实行跨平台战略的话绝对会给世嘉带来更多的收益。况且《莎木》本身是一个相当长的故事，而《莎木II》的故事进程也只是到第六章而已，后面的故事是否会在DC上继续推出确实是一个很难回答的问题。从AM2目前确定开发《VR战士4》这一事实来看，铃木裕确实有倾向PS2的态度，因此，如果《莎木》在某一天宣布移植或是续作的开发平台，PS2的机会将比较大。）

短消息

■NAMCO的街机移植作品《化解危机II》将于10月4日在PS2上推出，售价3480日元，这个价位可谓十分低廉。不过与游戏同时推出的专用光枪"GUNCON2"的售价则达到了9800日元。游戏除了忠实移植街机内容之外，还会加入PS2的原创模式。

■SCEI已决定将7月26日发售的《大众高尔夫3》及8月30日发售的《PARAPPA THE PAPPA2》的售价由原来的5800日元下调至4980日元，SCEI希望此举能够进一步刺激PS2游戏软件在暑期的销量。

■日本权威刊物《FAMI通》为年度大作《最终幻想X》的打分是9、10、10、10，这个分数与《最终幻想VII》的打分相同。

近期重要游戏发售日

PS			
8月2日	《SUMMON NIGHT 2》	RPG	BANPRESTO
8月9日	《逢魔之时》	RPG	VICTOR INTERACTION SOFTWARE
PS2			
7月26日	《梦幻骑士II》	RPG	ATLUS
7月26日	《THE FEAR》	AVG	ENIX
7月26日	《大众高尔夫3》	SPG	SCEI
8月9日	《EVERBLUE》	AVG	CAPCOM\AKIRA
8月23日	《街头NBA》	SPG	EA SPORT
8月23日	《鬼泣》	A·AVG	CAPCOM
DC			
7月26日	《OUTTRIGER》	FPS	世嘉
7月26日	《玛莉与艾莉的炼金术士FOR DC》	RPG	COOL KIDS
7月26日	《梦之翼-FATE OF HEART-》	AVG	KID
8月2日	《火焰圣母》	AVG	广美/STUDIOLINE
8月8日	《黄金国之门 第六卷》	RPG	CAPCOM
8月9日	《漫画同人会》	RPG	AQUA PLUS
8月30日	《超级机器人大战α for DC》	SLG	BANPRESTO
GBA			
7月21日	《马里奥赛车ADV》	RAC	任天堂
8月1日	《黄金太阳》	RGP	任天堂
发售日变更：			
9月13日	《AIR》	AVG	InterChannel

7月的TV GAME市场是属于PS2·SQUARE·《最终幻想X》的。



首批200万套的出货量，预计第一周的出货量为1491799套（上下误差为5%），虽然这个数字与PS上三作《最终幻想》的首周实际出货量还有一些差距，不过"预订量达到214万套"绝对是一个不容忽视的成绩——在PS2上有如此气魄的软件它还是头一个！实现"国内总出货量400万套"的目标对于PS2、对于SQUARE都至关重要。下一期的"游戏情报站"将会向大家送上第一手的《最终幻想X》发售报道！

从另一方面看，7月的PS2软件市场与4月时的有些相像——4月时是《GT赛车3》一款游戏挑大梁，而7月则是《最终幻想X》。当然，我们也不可小看《大众高尔夫3》对于日本玩家的吸引力，但"7.26"这个发售日只能让人怀疑其可靠性或是SCEI这样的做法是否明智？与其同时发售的还有ATLUS的RPG《梦幻骑士II》以及ENIX的真人AVG《THE FEAR》。前者本刊在前几期就已经有过介绍，而提到ENIX的《THE FEAR》，许多人都会感叹ENIX这几年在制作游戏的理念上的一些转变，甚至有人愤怒地指责ENIX不好好做《星海传说3》（暂名）那样级别的游戏简直就是对玩家的不负责任……不过素以慢工出细活而著称的ENIX有它自己的打算，这不，又一款真人AVG《LEVEL DIVE》又公布了，预定年末发售。



《EVERBLUE》



《大众高尔夫3》

7月另一个值得注意的就是《鬼泣》"二度体验版"的推出。这个"二度体验版"已经可以在日本各大游戏店中免费试玩到了，看来随着游戏发售日的日益临近，在《最终幻想X》之后，在日本将会刮起一股"DEVIL"的旋风了。

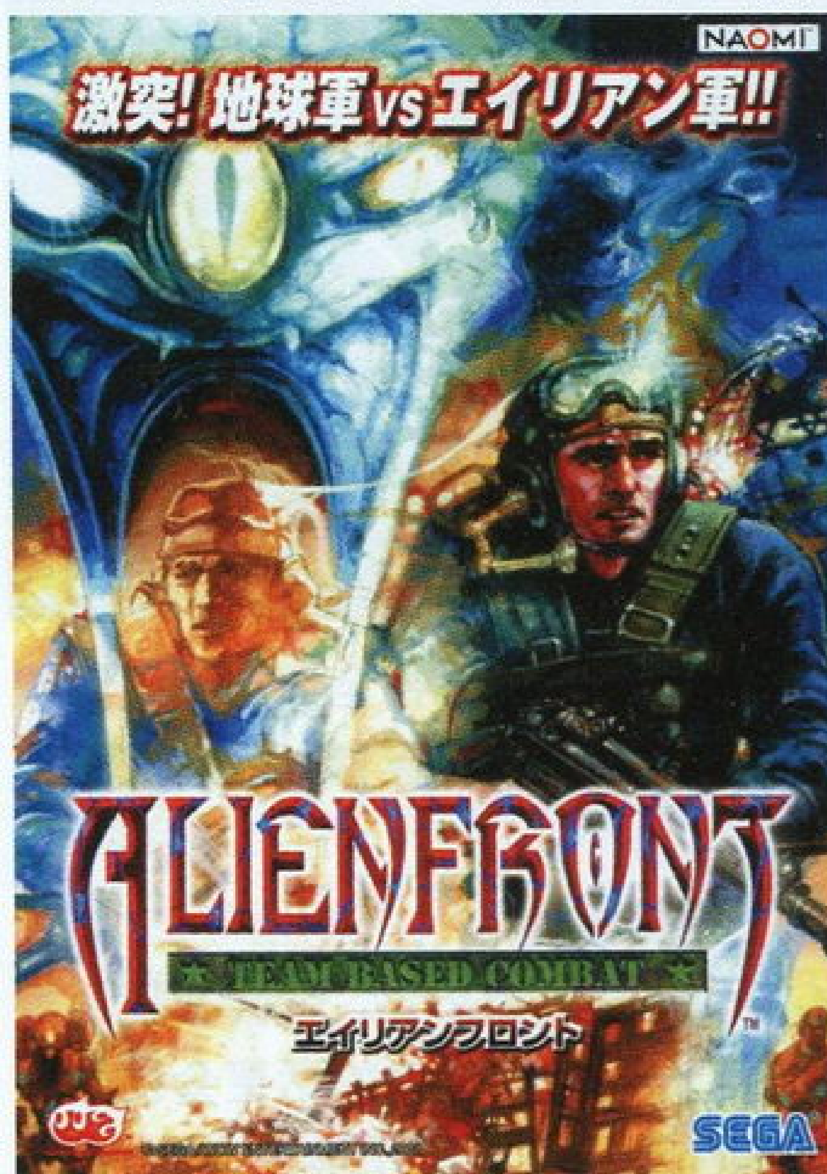


有些时候大作的推出还会影响到其它主机上游戏的发售计划。《超级机器人大战α for DC》就是一个例子。在7月中旬时忽然就宣布延期至8月30日，而延期的理由则是很官方化的"多一点时间能够制作得更好"。的确，在铺天盖地的《最终幻想X》的广告攻势之下，想让人记住其它游戏确实很难。



不知不觉，《黄金国之门》的"连载"已经到了第6卷，原计划24卷，后被削减至7卷的它现在似乎已经很少有人关心了。在第7卷推出的时候，是否应该在发售表后面来一个"《黄金国之门》包装全集"，以庆祝它的结束呢？

7月的街机市场也将揭开暑期大战的序幕。至少在大家看到这本杂志的时候，《枪下游魂2 生化危机-代号：维罗尼卡-》（7月5日）、《SPIKERS BATTLE》（7月11日）、《沙滩排球》（7月17日）、《卡丁车大赛》（7月18日）、《电脑战机 VIRTUAL-ON 4武力》（7月下旬）、《铁拳4》（7月下旬）、《外星前线》（7月下旬）、《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》都已经推出了！其中大部分游戏的海报也已经公开。在上述几款游戏中，除了《枪下游魂2 生化危机-代号：维罗尼卡-》、《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》以及《铁拳4》之外，其它游戏均是由世嘉推出，再加上将在8月6日推出的《VR战士4》，世嘉重振街机王国的决心的由此可见。



《外星前线》



《沙滩排球》



《电脑战机VIRTUAL-ON 4武力》



《SPIKERS BATTLE》

《索尼克大冒险 2》制作人访谈


《索尼克大冒险2》查欧形象设计人
川村幸子

■个人简历■

初次进入游戏业界就参与了《索尼克JAM》的开发，在《索尼克大冒险》中被任命为“查欧”这一可爱角色的设计者，也在《chu-chu- 火箭》中负责设计事宜。在《索尼克大冒险2》中，担任查欧游戏系统的设计和指导之职。

■前作《索尼克大冒险》中查欧才初次登场，原先是怎么想到设定这样一个角色的呢？

我是当看到《NIGHTS》中的主角后，才想到要设计这样一个可爱角色的。《NIGHTS》中的主角乍一看是个有着尖尖脑袋的奇怪小孩，可一旦在游戏中动起来后，却一下子变得非常可爱。或许是让人感觉到他以自己的意志在行动一般，感觉角色一下子就活了起来。正因为我想要在游戏中给予角色这种动感，最后我才选择了游戏设计作为我的工作。

■在《索尼克大冒险 2》中，查欧的主题与概念又是什么？

《索尼克大冒险 2》的主题“光明与黑暗”同样也适用于查欧，但最重要的还是想让查欧“就算不去控制，单是让人看着就觉得有趣”。如果静止不动的话，查欧无非也就看上去像个奇怪的宇宙人，可一旦在游戏中动起来后（引用我自己的话，笑），就会变得百般可爱。它就好像1～2岁的小孩子，既不知道在想些什么，也不知道在干些什么。

查欧凭着自己的意志在行动，但是它们不会说人类的语言，因此我们也不清楚它究竟想要什么。由此可以引发我们的诸多想象：它为什么哭呢？它为什么闪光呢？……这样一想，查欧无形中就变得更为有意思了。当然，更多的时候它只是一个人在那里天真烂漫地散步哦。

■在游戏部分中最大的魅力体现在何处？（例如与VM连动部分等等）

育成查欧的目标有很多，例如赛跑模式的内容就相当充实，仅仅是在所有的赛道取胜就是一件很困难的事情，当然我想为了得到胜利的奖品，大家都会去努力的吧（笑）。此外多了一个新的游戏要素就是幼儿园，你可以把喜欢的查欧放在那里培养它的艺术细胞，如果对查欧进行全面诊断的话或许还会有新的发现。和前作一样，还可以在VM上进行迷你游戏《查欧大冒险 2》。大家可要好好育成你们的查欧哟。

■与前作相比，哪些地方更值得大家观赏呢？

值得观赏的当然是查欧本身啦。如果你仔细观察的话，就会发现只要关心爱护地进行养育，它就会做各种事情。如果增加数量的话更会发生很多有意思的事情。此外它还有许多丰富的变种。不管你是被它喜欢也好，被它讨厌也好都是非常有趣的。大家一定要努力搜寻啊。

■在开发上有哪些辛苦和开心的事情呢？

由于查欧要分为光明与黑暗两类，在设计的时候确实是花了一番苦心啊。为了挑选最好的形象，必须要做几十种的不同设计呢。光想想就令人不寒而栗了，不过真做起来的时候还是蛮轻松的……（笑）

要说辛苦，在与美国的Sonicteam联系方面也真是很辛苦，虽说可以用Email和电话进行联系，但一来有着时差，二来有着细小联络上的问题，常常心里想“要是他们早点回国就好了”（笑）。不过话说回来他们能够产生这么多的创意，归根结底还是与去美国拓宽了思路分不开的吧。



……尽说些工作中的辛苦事，但也不是没有开心的事情呢。

■开发过程中有些什么逸事吗？

第一次被查欧讨厌的时候真是好伤心啊（笑），没想到倾尽爱心养育长大的查欧竟会这样对待自己。不过当看到自己创造的角色会做出种种意料之外的举动时，真是百看不厌。当发现最后出现的查欧超乎自己原先的想象时，恐怕才是最有意思的吧。

来杂志社取材摄影的朋友，也简直变成了照顾童星的保姆，查欧总是不听话地在那里滴溜溜地乱转，为了拍张好角度的照片，还真是大伤脑筋呢。

■今年索尼克迎来了它的诞生十周年，对川村小姐来说索尼克意味着什么呢？

刚进公司的时候，还以为索尼克是美国人创造的角色呢（笑）。（那时还以为特尔斯是女孩子……）从某种角度说，索尼克并非是日本，而是全世界的人气偶像，Sonicteam能够以全世界为视野创作游戏，恐怕也是托了索尼克的福吧。我希望它作为我们的招牌角色，能够不断地活跃下去。

■今后的查欧会变得怎样呢？

查欧是一种能够吸收各种事物而进化的生物，如果大家能够对它多提意见的话，相信它会更好地进化。

■作为设计人，您今后的梦想是什么？

我想自己会致力于去创作更多能让人长时间记忆的作品，希望大家能够牢牢记住查欧啊。

■最后请给查欧（索尼克）的fans们说几句吧。

多亏了大家喜欢前作中的查欧，它才能够在《索尼克大冒险 2》中继续保持下来。在“查欧BBS”上也有很多热心的朋友提了各种各样的意见，真是非常感谢大家。

请大家今后能够继续支持查欧，在享受越来越精彩的索尼克游戏的同时，也不要忘了养育越来越可爱的查欧哟。


《索尼克大冒险2》总导演
饭冢隆

■个人简历■

从MD版的《索尼克3》开始参与该系列的游戏制作，担任SS版《NIGHTS》的主策划、DC版《索尼克大冒险》及《索尼克大冒险2》的游戏导演及主策划，此外他还曾参与过《索尼克R》、《索尼克3D》、《索尼克JAM》等相关游戏的策划。

本次他带领《索尼克大冒险2》制作组成员从日本来到美国洛杉矶，开发出了这款具有震撼视觉效果的游戏。

■本次《索尼克大冒险 2》的主题是什么？

本作的主题是“光明与黑暗”。虽说这个主题非常简单，但确定主题之前我们却讨论了很长时间（笑）。制作组一开始有很多意见，有的说应该以故事为主，有的说应该以对战为主，如果要把这些想法都加以实现的话，恐怕制作费会达到一个天文数字吧，而且商品的卖点也就无法突出了（笑）。于是最后我们确定将主题定为“光明与黑暗”，由于有了明确的主题，我们的策划设计才得以如此顺利地进行。

■这款游戏最有意思的部分是在哪里？

最有意思的当然是2人对战啦，和以往竞速游戏笔直冲向终点的概念不同的是，在本作中你可以做出攻击对手、停止时间等等举动，相信将会是一款非常有意思的游戏，和朋友一起玩的时候会乐趣倍增。



在游戏中选择不同角色，所强调的游戏方式也会有所不同，索尼克和阴影强调的将是飒爽的速度感，特尔斯与蛋头博士将强调射击的爽快破坏感与战略性，而使用纳克尔斯或罗姬的话，就要依靠线索推理来寻找宝物了。总之一款游戏有着多种玩法，一定会得到大家欢迎的吧。

■作为一部冒险游戏，相信一定跟前作一样有波澜壮阔的故事情节吧，那么这部作品有哪些情节值得一看呢？

前所未有的大规模变故席卷全世界，而这些变故的罪魁祸首黑暗阵营与前来阻止的英雄阵营之间的较量就成了游戏中最精彩的情节。

故事的高潮将在后半段急速展开……啊，我不能再继续透露了（笑）。我在制作《NIGHTS》的时候就曾经认为，动作类游戏不仅仅是要靠情节的发展来达到感人效果，更是要与游戏的动作高潮相结合，让人去身临其境地体验感动。正因为秉持着这样的想法，我们才能在游戏中做出令人感动的一幕幕情节与效果，大家一定要坚持玩到最后啊。

■为何会把游戏开发地设在洛杉矶呢？

所住地区不同，嗜好和游乐方式也是世界各地各不相同的吧，据说连味觉都会有所差异（笑）。作为创造世界范围内新颖游乐方式的Sonicteam，为了亲身体验世界性的文化，不断制造出令全世界孩子们都为之倾心的游戏，我们决定在美国也设立自己的开发基地。在MD时代，日本诞生了索尼克这一形象及其元祖版游戏，而在美国则做出了该系列的第二、三集。正因为有这样的优秀传统，才会产生"《索尼克大冒险》系列"也应该同样抚育成长的想法（笑）。

■游戏中有哪些部分反映出在洛杉矶开发的实际效果呢？

作为电影的拍摄圣地，想必洛杉矶大家都应该很熟悉了。在第一关"都市大逃亡"中的场景，就是以洛杉矶的街道为原型塑造的，原先我们就做过类似的动作设想，洛杉矶的街景为我们提供了相当鲜明的想象空间。美国确实是一个拥有巨大规模自然之景的国家啊，在游戏中处处都受到了这一印象的影响。游戏前半部分的"绿色森林"的舞台设计，事实上就是我们全体员工在国立公园密林中迷路几小时的心血结晶（笑）。

■在美国的私人生活方面，有什么值得谈谈的特别逸事呢？

啊，这可是说来话长，既有好事也有坏事呢。我最先体验到的就是万圣节了，万圣节在美国是与圣诞节不相上下的热闹节日，在当天晚上，孩子们会化装打扮，挨家挨户地讨取糖果。我因为起初半信半疑没做任何准备，最后只得把电灯关上藏在屋子里不敢发出任何声音……（苦笑）但第二年我就学乖了，甚至带着自己的孩子出去要糖吃（笑）。说到坏事恐怕就是那里的治安吧。我住的公寓大楼里就发生过持枪抢劫的案件，我们公司的还有一位员工的车轮胎被偷过呢。

■今年索尼克迎来了它的诞生十周年，那么对于饭冢先生来说，索尼克意味着什么呢？

从我制作游戏开始，到今年刚好第十个年头，可以说我是和索尼克共同成长起来的吧。从这个意义上来说，索尼克还真是我的好拍档呢。

■今后的索尼克游戏将如何发展？

以前在全世界流行的2D卷轴横向过关游戏有很多都非常近似索尼克，如今放眼观看，类似索尼克的"3D高速动作游戏"恐怕已是凤毛麟角了，对于在这个游戏系列上倾注了十年心血的我们来说，真是非常值得自豪的事情。从今以后我们也将一如既往地更加珍惜索尼克的形象，力求让这个游戏系列获得更大的发展和进化。

■最后请为索尼克迷们说上几句吧。

首先我要向这十年来一直支持着我们的朋友们表示最为衷心的感谢。正因为有大家的这种支持，我们才能完成《索尼克大冒险2》这部作品，我们还为玩过前作的朋友准备了特别的小惊喜。无论是已经购买还是仍在考虑购买Dreamcast的各位，都希望你们能够在不久的将来玩上这款游戏，也希望我们的努力能够获得你们更长的游戏时间作为回报。让我们将《索尼克大冒险2》作为对索尼克诞生十周年的纪念，希望朋友们能够尽情享受这款游戏的魅力吧！



《索尼克大冒险2》主程序员
片野彻

■个人简历■

说起来，我进入世嘉工作的时候，当时正好泡沫经济开始蔓延。我刚加入Sonicteam就参加了《NIGHTS》的开发工作，我当时可是挺敬业的，什么边打点滴边工作啦、出差途中因为高山反应而病倒啦、互联网官方主页的更新什么的都亲身体验过。为了完成《索尼克大冒险2》这一项目，我来到了洛杉矶的开发现场，主要负责客户程序方面的工作。

■作为主程序员，在本次游戏的开发中有什么目标吗？

目标就是1音特（每秒60帧）了，这点是个关键。与前作相比，由于函数库发生了飞跃性的变化，处理起来的效率也更高了，但是实际开发的话还是觉得函数库的功能有待进一步提高。此外我针对游戏性方面也做了更高的调整。

剩下的就是一些枯燥的技术性方面的内容，只好忍痛割爱啦。

■关于《索尼克大冒险2》的制作，最值得一看的部分在哪里呢？

哎呀，我非常喜欢程序的说明部分呢，现在读读都会觉得好笑……哎？玩家看不到？嗯……要再说一个的话，那就是游戏的结局是相当有意思的，希望有更多的人能够玩穿游戏并看到结局。

在游戏中玩家会在很多偶然因素下见到很多有意思的东西。我觉得去寻找它们的快乐也是游戏的一部分，其它便没有什么特别想说的了。

■在开发的过程中遇到过哪些辛苦的事情呢？

倒也没有什么特别辛苦的事情，应该说回忆中都是一些美好的事吧（笑）。如果说要有的话，也就是做出来的游戏因为容量太大无法放入GD-ROM，为了削减容量而四处奔走倒真是挺累人的。对了，因为美国到日本的FTP传送时间过长确实也造成了很大麻烦。

■在围绕角色的制作方面，有哪些地方与前作不同呢？



可以说有也可以说没有……基本部分还是相同的。为了达到高效率和高机能，程序部分的80%都重新写过。应该说比起前作来花在动作和效果的时间更多了，但是强化的效果也十分好。

在光影效果的处理上，我们也使用了DC独特的机能，希望大家能够喜欢。啊，再说下去都快变成自我夸耀了……（笑）

■关于本作中出现的新角色阴影和罗姬，是怎样通过程序表现他们个性的呢？

为了使"英雄阵营"和"黑暗阵营"都能够很好地进行游戏，我们尽量做到减少程序方面的差别，但毕竟还是有着微小的差异。希望这在对战中不会造成有利或不利的影响吧……

不过新角色的形象设计上，我们还是下了苦功的，相信会带给大家耳目一新的感觉。

■在旧金山开发的这部作品，在程序方面有怎样的体现呢？

在程序说明书中加了很多英语（笑）。其实就程序部分来说并没有怎么样去体现。但在设计思路上却有着很多的启迪，比如说，若没有遇上这边的美国人，我们可能不会意识到2P对战是如此重要。此外我们在这里也亲身体验到了人们对极限体育的狂热。

■不知道在个人生活方面在美国有什么逸事吗？

美国的物价很便宜，食品和服装什么的都非常价廉物美。当然也发生过可怕的事情：有一次凌晨2点的时候我正在给车加油，突然冒出来一个男人强要为我擦车窗，在纠缠不休后最后硬向我要了钱扬长而去。美国的治安真是成问题啊。

■今年索尼克迎来了它的诞生十周年，对片野先生来说索尼克意味着什么呢？

当然是我工作上的好拍档啦，并且私下我们也很要好的。（笑）

■片野先生今后想成为怎样的创作人呢？

不敢说自己将一直追求梦想、永远不会改变，每当被人问及创作人的时候，我都会觉得不好意思避而不谈。我觉得真正的创作是应该将自己独力创作的作品毫无保留毫无代价地提供给一切人，带给他们欢乐，遗憾的是现在大家不得不通过金钱来购买游戏。希望有一天我会去创作能让世上所有人都能得到的作品。

■最后请给索尼克fans们说几句吧。

索尼克有着如此之多的拥护者，真是很幸福的一件事啊。为了回报大家，我们也必须做好索尼克的后援工作。在《索尼克大冒险2》中也有其他的一些角色等待着大家的支持，大家的支持就是他们的动力。希望大家今后也能够一如既往地喜欢我们的游戏。

盛世荣景还是末路狂歌？！

——写在《最终幻想X》推出前夜

对于SQUARE来说近况可谓喜忧参半，喜乃情理之中忧则预料之外！历时两年制作的PS2超大作《最终幻想X》国内销售数量预计为400万套，社长铃木尚依此发表了全球销售千万套的豪言。让SQUARE和坂口博信堵心的是寄予厚望先后耗资数百亿日元制作的全CG电影《最终幻想 灵魂深处》票房失利已成定局（在香港票房仅及《少林足球》的零头）。面对美国影评家对剧情和图像辛辣的嘲讽，SQUARE逐鹿奥斯卡的野望早已黯然消散。



真诚地为SQUARE倾注全力的《最终幻想X》大唱赞歌。姑且不论其情节、系统是否合理妥帖，如梦境般绚烂华丽的影像势必使得电子游戏真正成为一种艺术的崭新诠释方式！方今之世也只有SQUARE有实力和决心去铸造这样豪奢的杰作，权威杂志《FAMI通》给予39分的绝赞实至名归。感慨之余又不得不为SQUARE未来的命运担忧！财务报表显示《最终幻想X》如果全球销量不超过600万套将无法弥补开发延迟、《最终幻想 灵魂深处》公映失利等原因造成的损失。游戏业界可以没有DataEast、SNK……甚至可以没有世嘉，而失去了SQUARE这样的巨擘将会是怎样的萧凉局面呢?!

在《最终幻想X》形势一片大好的同时从业界阴暗的罅隙中却隐隐传出了SQUARE正在全力开发NGC版《圣龙传说》（SFC前作是SQUARE与任天堂决裂的导火索）、GBA版《半熟英雄》等一连串真伪难辨的消息。值得注意的是SQUARE的确正在公开招募《半熟英雄》的开发人员，坂口博信接受美国记者采访时的言论又使人不由浮想联翩："我们怀念昔日与任天堂紧密合作的时光，能获准在NGC上推出《最终幻想XI》是我们由衷的期望……"



SQUARE从《最终幻想X》那里将得到什么呢？！真正的获益者显然将是索尼PS2而非SQUARE自身。煌煌巨制带来的利润肯定无法比拟蓬头素面的《DQ VII》，甚至无法抵消《最终幻想 灵魂深处》的亏损。出身庆应义塾等商界名门的武市智行等人越来越感受到财政的困窘，为了金钱被索尼牢牢禁锢于PS2战车上的现状绝对不是SQUARE领导者们愿意看到的。从客观分析SQUARE是充满野心和激情的斗士，渴望自由和创造！现实的泥沼中巨人已经筋疲力尽，过分的执念令自身的未来道路布满荆棘。

《最终幻想 灵魂深处》的失败是对SQUARE的当头棒喝，是对其矫枉过正的艺术理念的全盘否定！SQUARE一直希望以艺术来表达真实，却完全忽视了与真实表里一体的虚幻。《最终幻想 灵魂深处》的失败从侧面也证明了SQUARE技术蓄积的不足和选择时机的谬误；相对照的是NAMCO成本较低的全CG电影《Axis》在技术上得到了不俗的评定，3DCG技术业界最强的NAMCO在前进道路上的步伐理智而稳健。



处在《最终幻想 灵魂深处》同一战略延长线上的《最终幻想X》注定无法比拟《最终幻想VII》的伟大成就！《最终幻想VII》是游戏业世代交替、由2D向3D过渡的标志产物，从对市场的推动作用分析差距也十分明显；《最终幻想VII》在推出的两月前已经完全使市场活性化而《最终幻想X》发售期临近PS2依然没有出现索尼和SQUARE期望的急剧飙升的迹象！《最终幻想VII》是真正的革命产物！而《最终幻想X》呢？不过是实现了原先局限于PS机能未能实现的图像进化而已……

FF（《最终幻想》）是SQUARE的代名词！

初代的FF把SQUARE从破产边缘引向辉煌；

《最终幻想VII》又让SQUARE更上层楼、风光无限！

成也FF败也FF，SQUARE为FF付出了太多的代价！

象牙塔的底层堆砌着累累白骨：《异度装甲》、《圣剑传说》、《浪漫沙加》、《前线任务》……多少瑜亮一时的经典或沉沦或移户他家，苦心营造FF的结果是SQUARE除了FF以外一无所有！早在1999年初野村证券的分析家中村和久已经指出："财务的压力迫使SQUARE每年推出一款FF来避免赤字，而过度依赖一款软件无疑是极端危险的，市场稍有波动就会产生倾覆的危险！"



《最终幻想X》尚未问世已有太多人诟病其肤浅无物，因为其精致画面驻足流连的也占据了购买层相当部分。似乎SQUARE的游戏除了CG只剩下CG了，事实当然未必如此！SQUARE应该反思一下：为何缔造了PS的SCEI能够创作出《啪啦啪啦啪》、《大众高尔夫》、《波波罗古洛伊斯物语》等那么多朴实无华的精品；CG技术在业界独领风骚的NAMCO也并未恣意炫耀，《魂之利刃》、《铁拳》中巧妙的缀饰却博得满堂喝彩！由此可见SQUARE的理念即便是亲密盟友也未必认同，SCEI、NAMCO以及任天堂都不约而同意识到对于游戏软件而言概念远比技术重要，《口袋妖怪》、《马里奥》、《啪拉啪拉啪》等的骄人战绩就是最佳注脚。越来越多的人厌倦了用大段CG动画表述情节的方式，数百万以上的FF拥护者的背面同样存在着数量相当的离弃者！



SQUARE渴望回归任天堂的阵营，未来游戏业合理的布局将是索尼、任天堂两强对峙、微软窥视制衡的必然态势，多平台发展是软件开发商最佳生存方式！许多厂商都将GBA视为蓄积开发经费的最佳后方基地；而微软XBOX低廉的许可费也令人食指大动。SQUARE当然清楚地看到全机种制霸的KONAMI跃居日本第三方软件商老大的发展轨迹；SQUARE也绝对不会忘记自社首款百万软件是出自GB平台的《沙加 魔界塔士》。SQUARE一直在寻求消弭与任天堂嫌隙的最佳方式，如果没有任天堂平台的支持根本无法填补日益高涨的开发费用。

徘徊观望中的SQUARE明显放慢了在PS2上的前进步伐，目前仅有一款与迪斯尼合作的《王国之心》，近日退隐社长水野哲夫悄然往来于京都、东京之间的神秘行踪备受瞩目。业界的变革在悄然酝酿中，始终居于峰头浪尖的SQUARE当然不愿成为时代的弃儿，审慎判断局势将是当务之急！

笔止于此，禁不住杞人之叹数声！









PS2	SQUARE	RPG	1人玩
	预定2001年7月19日发售		64KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘，附带影像DVD《Other Side of The Final Fantasy》		

来自内心深处的感动……

最终幻想 X

"前线"最终回？！！



泰达和尤娜的冒险旅程即将展开！

为你展现《FFX》的世界

让我们再次为《FFX》的细致表情演绎喝彩！（实时演算版）

这是一组尤娜和泰达表情变化的剧照，看看他们或愤怒、或快乐、或俏皮、或坚决……的表情，你怎能不被他们感动呢？





▲温柔的尤娜很重视泰达。因此对对方的胡说八道严辞反击。



▲和平的日子，顽皮的泰达和开心的尤娜。



其它召唤士

背负人们的希望于一身的召唤士并不是只有一个人。他们为了能够学到更强大的召唤术以及究极召唤而离开寺院出游于世界各地。召唤士们总是显得很优雅，但他们其实都是经历了各种痛苦的。那么召唤士之间的关系又如何？



◀自从和尤娜会过面之后，心中就燃起以尤娜为竞争对手的想法。也因此而引出了一些故事。





◀▲很尊敬尤娜的父亲布拉斯卡的伊纱鲁，从小就认识布拉斯卡，那么他和尤娜的关系如何呢？

召唤士为了要锻炼自己的能力，就要历经各种各样的困难和试练。而召唤士之间的战斗也是有可能发生的，如下图，是召唤兽之间的对决，瓦夫莱对伊夫里特。







◀▲赢得了召唤士之间战斗的胜利，就可以获得有用的冒险道具。

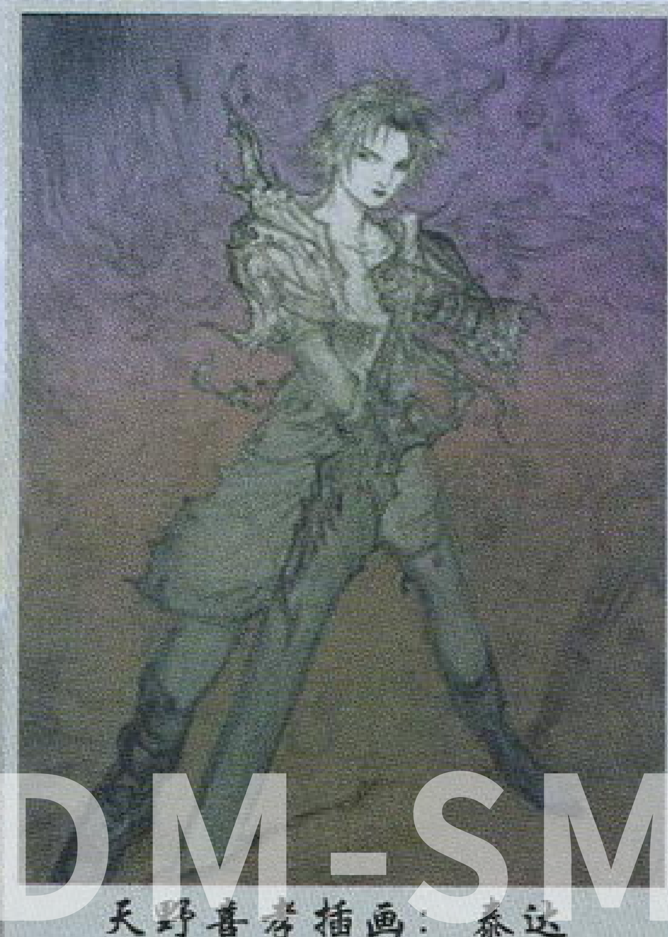
初代《FF》的部分魔法复活

曾经在《FF Ⅰ》中登场过的部分魔法在《FFX》中又重新复活了。首先是水属性魔法"ウォータ"，对雷属性的怪兽有特效。其它还有"バ"系魔法的登场，包括"バファイ"、"バコルド"、"バサンダ"、"バウォタ"，使用了"バ"魔法后，效果是让相应属性的魔法不起作用。("《FF》系列"中，在相应属性的魔法后加一个"ラ"表示中级的该属性的魔法，加一个"ガ"字则表示高级，如"ファイ"是初级火魔法、"ファイラ"是中级火魔法、"ファイガ"是高级火魔法。)

▼尤娜使用了"バファイ"魔法，这样她的战斗同伴们就可以抵抗ファイ系（即火系）魔法的攻击了。



▲尤娜完全防住了怪兽的火魔法（画面还会出现GUARD字样）。


天野喜孝插画：泰达



闪电球（BLITZ BALL）

这是《FFX》世界中的一项公众体育娱乐活动。比赛以两支队伍相互对抗的形式进行。这也是选手们战斗到体力耗尽为止的比赛。在激烈的、扣人心弦的比赛中，观众们会忘记他们的烦恼。

闪电球在游戏的事件中占有重要的地位，而且玩家也可以实际参与闪电球运动的比赛。



▶闪电球是斯彼拉（即《FFX》中世界的名称）惟一娱乐，因此来观看球赛的观众都对各位选手抱有很大期望。





▲在这个斯彼拉世界中，闪电球运动是无人不知、无人不晓的。

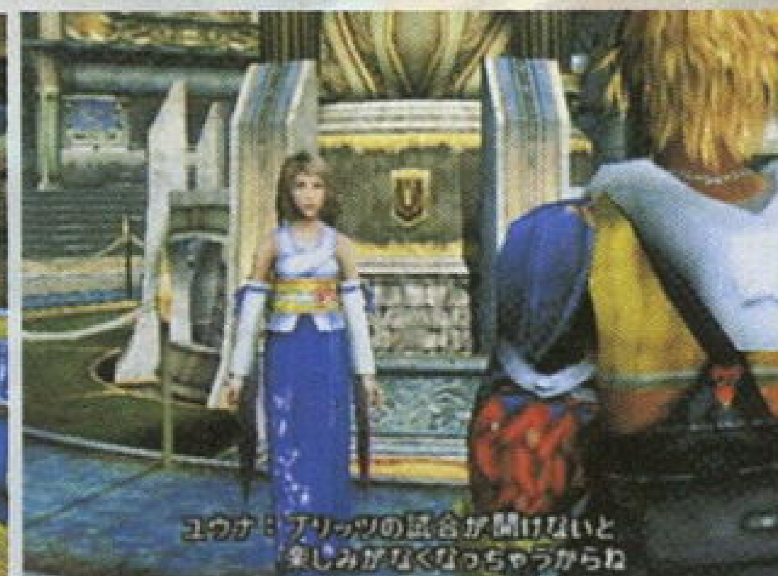




◀▼闪电球的游戏画面，既像是水中的足球，也像是水中的美式足球。玩家将以怎样的方式进行这个迷你游戏呢？

▲有HP的表示，也就是说会有身体进行接触的比赛。







陆行鸟

在“《FF》系列”中，能够常常登场的，除了莫古利、飞空艇、仙人掌、希德外，还少不了可爱的陆行鸟。

在《FFX》中，陆行鸟不但会作为“陆行鸟骑兵队”登场，还会成为其中一个迷你游戏的主角。在《FFX》中，就有一个训练野生陆行鸟的迷你游戏。





▲“这里是ジョゼ讨伐队陆行鸟骑兵队的ルチル。”



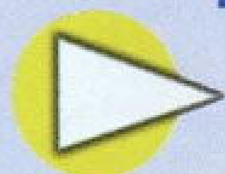
▲在斯彼拉世界的某处，聚集着许多野生的陆行鸟。



▲乘上野生的陆行鸟就是开始进行训练了。较之闪电球，这个迷你游戏应该会更简单一些吧？

绝秘公布！《FFX》的原画

绝对珍贵的《FFX》设定原画！



人物



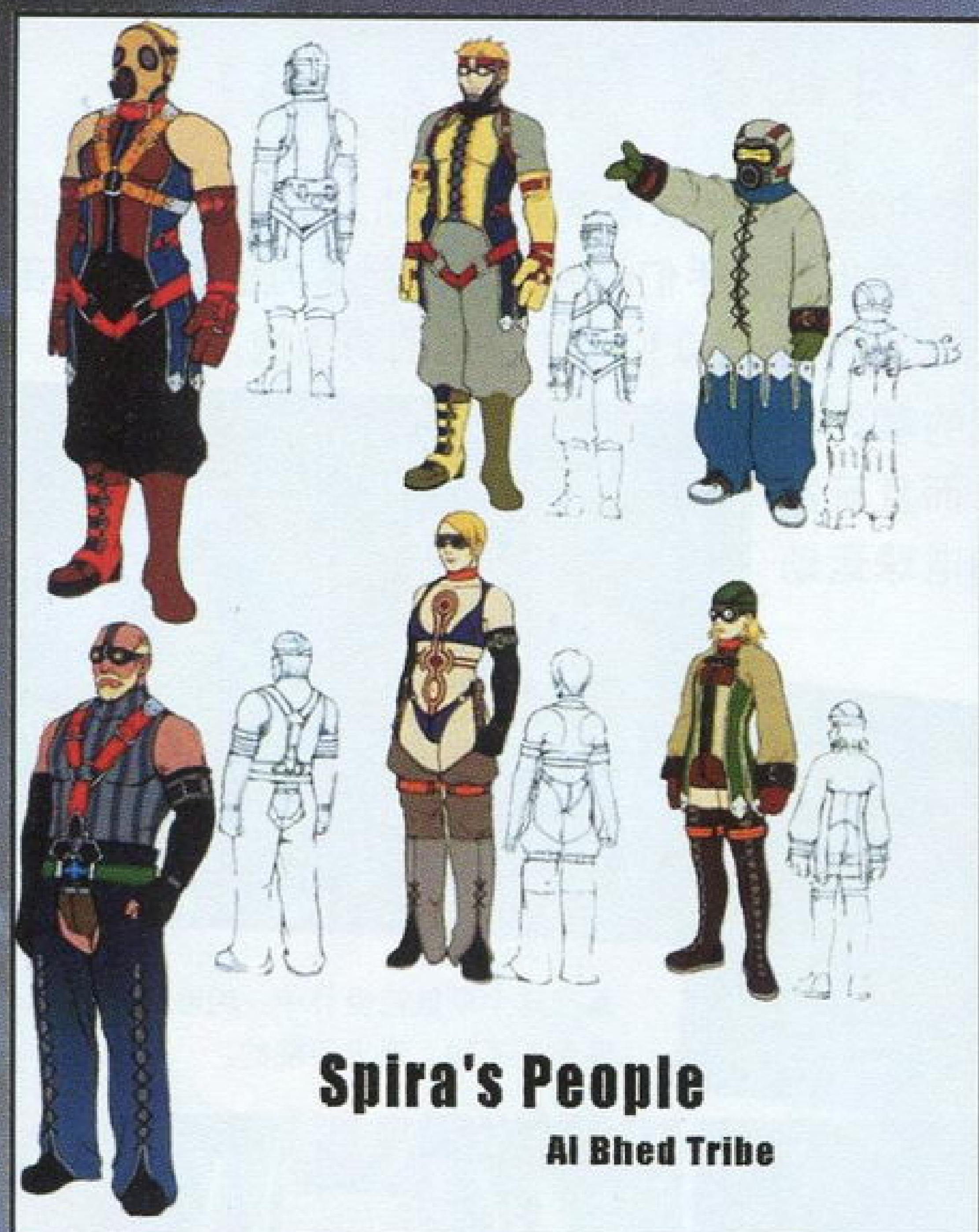
◆艾本教的教民们，穿着打扮给人很有一种少数民族风味。



◆召唤士多娜和她的护卫（大家注意对照一下前一页中关于多娜的图片）



天野喜孝插画：闪电球



◆以上就是曾经在我们的几次《FFX》报道中出现的阿尔贝多族人，这是一个相对独立的种族，不像其他的种族一样都听从于艾本教。

装束上，首先给人一种怪异的感觉，其次是他们身的服饰中皮革材料的较多，大概和他们所使用的"禁断之机械"有关。每个人都少不了的眼罩（有的甚至戴防毒面具）让他们显得更加神秘。



◆中间一幅图的最下方是海贝罗族人和贝尔贝尔族人。海贝罗族人长得很具有海洋生物的特征，尤其是成蹼状的双脚。贝尔贝尔族人则长得具有飞禽生物的特征，看那长嘴。



◆给人感觉略有些滑稽的艾本教音乐队。注意看它们的乐器也是颇具特色的。

图的下方是兽人形态的隆佐族人的设定画，好像只是雄性族人的头上才会长有角。隆佐族的人果然看来来都很强壮。



◆古亚特人的设定，因为有所谓的"树枝"外形特征，所以看起来他们都有些老的感觉。他们的服饰和头发是最独特的地方。

武器设定

以下是七位登场角色的武器设定，值得注意的是，除了相应所拿的武器不同以外，每样武器好像都有相对应的护手，许多设定稿上都可以直接看到使用者的手腕。







泰达的武器设定

尤娜的武器设定

基玛力的武器设定

《FFX》的世界地图

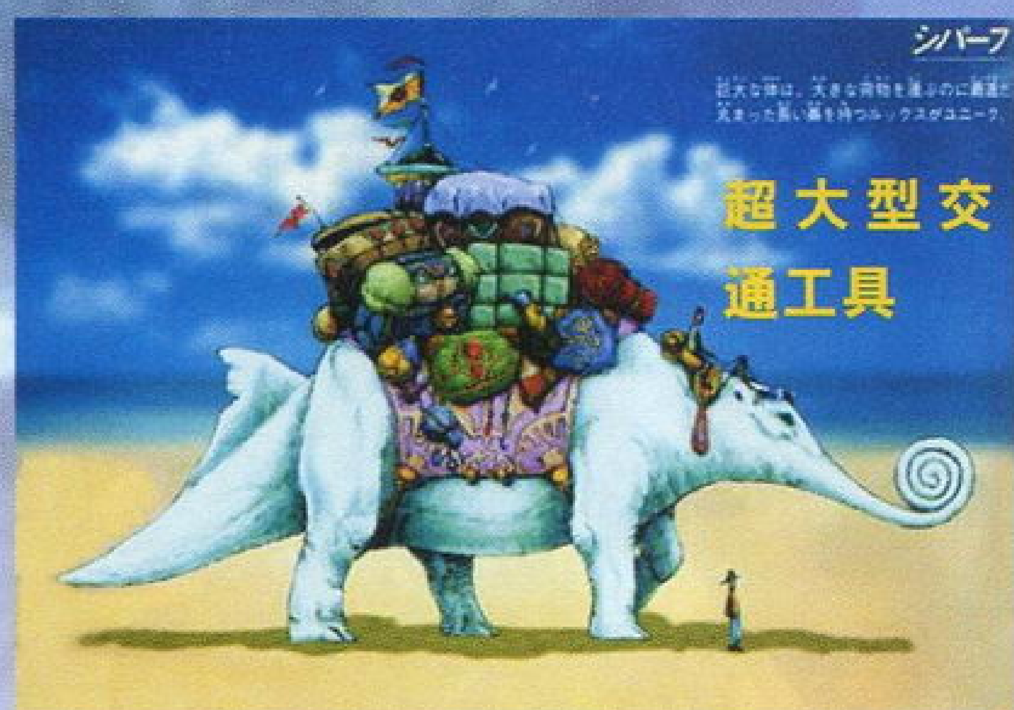


◆非常值得关注的《FFX》世界地图设定！首先地图的两侧画着的是表示月与日、阴与阳、雌与雄的象征性图案。水中还有怪兽在横行，而整个世界中大陆所占的比重远远低于海的比重，不愧为一个"水世界"。

各闪电球队的标志



◆都可以算得上是设定精美的队标，总体都可以让人感觉到"水"的特性。左下角那个主角队的标志大家可能已经很熟悉了。



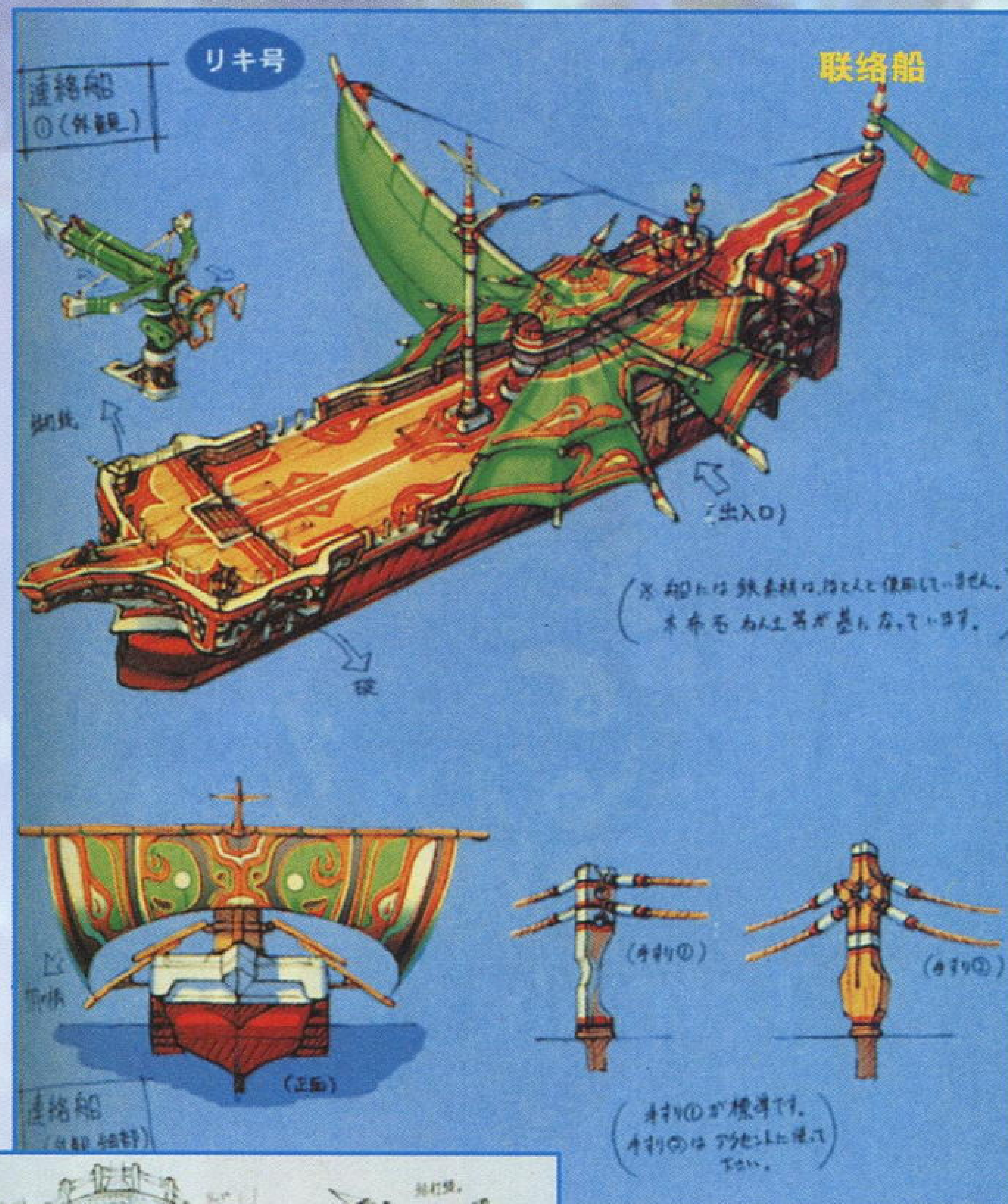
◆超大型的动物，画上的人和这只巨型动物一比还真是显得渺小。

它所能够承受的载货量更是惊人，恐怕要想在游戏中表现出这样的生物，还非要凭借PS2的强大机能不可。该动物的超长鼻子（太长了，只好卷起来）也让人印象深刻。



◆陆行鸟的总体样子没有什么大的变化。但因为本作中陆行鸟还有作为战斗坐骑的一面，所以比以往显得更为强壮一些。

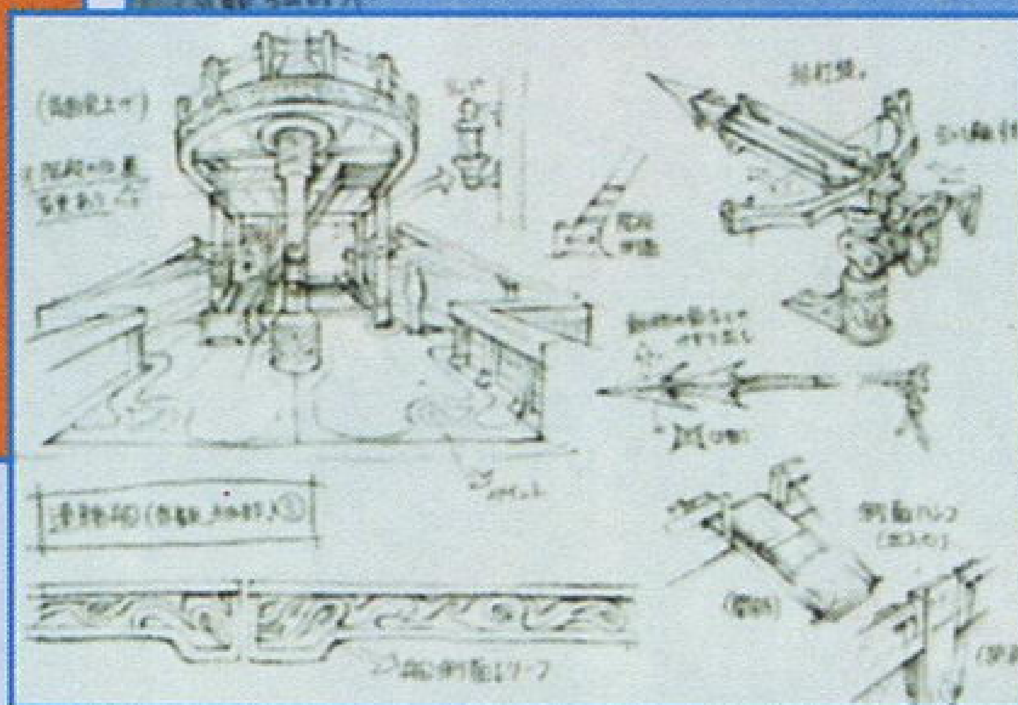
联络船“利奇号”的设定图





“利奇号”的内部

主要是以木材为材料的内部构造，较为标准的舱内空间。



“利奇号”的外观

细致入微的联络船，从整体外形、各种布置直到各个部位的活动方式，非常和谐完美。船还是有帆的设定，船的四周还设有攻击用的炮。

阿尔贝多族·希德之船

这是阿尔贝多族的族长希德的私人飞船。外形设计很具有未来感，内部的设定也科幻感十足，看来阿尔贝多族人所使用的“禁断之机械”还真是先进之极。另外甲板的设定让人想起《FF Ⅶ》的飞空艇。







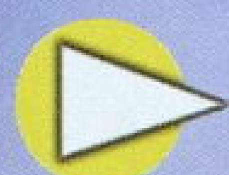




▲和上一期所公布的飞空艇相比，到底哪一个更高级呢？



←这一次的巴哈姆特以一反常态地"鹰"的形态，不过尾巴还是呈蛇状。但它会不会就是究极召唤？它能对付得了"SIN"吗？



召唤兽

《FF》系列"招牌性质的设定——召唤兽。这一次的召唤兽将比以往更具个性，地位更加重要。



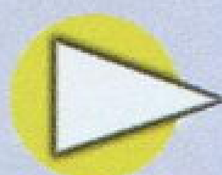
↑（希腊神话）伊克西翁（拉庇泰王），因莽撞地追求天后赫拉，而被宙斯缚在地狱永不停转的车轮上受罚。



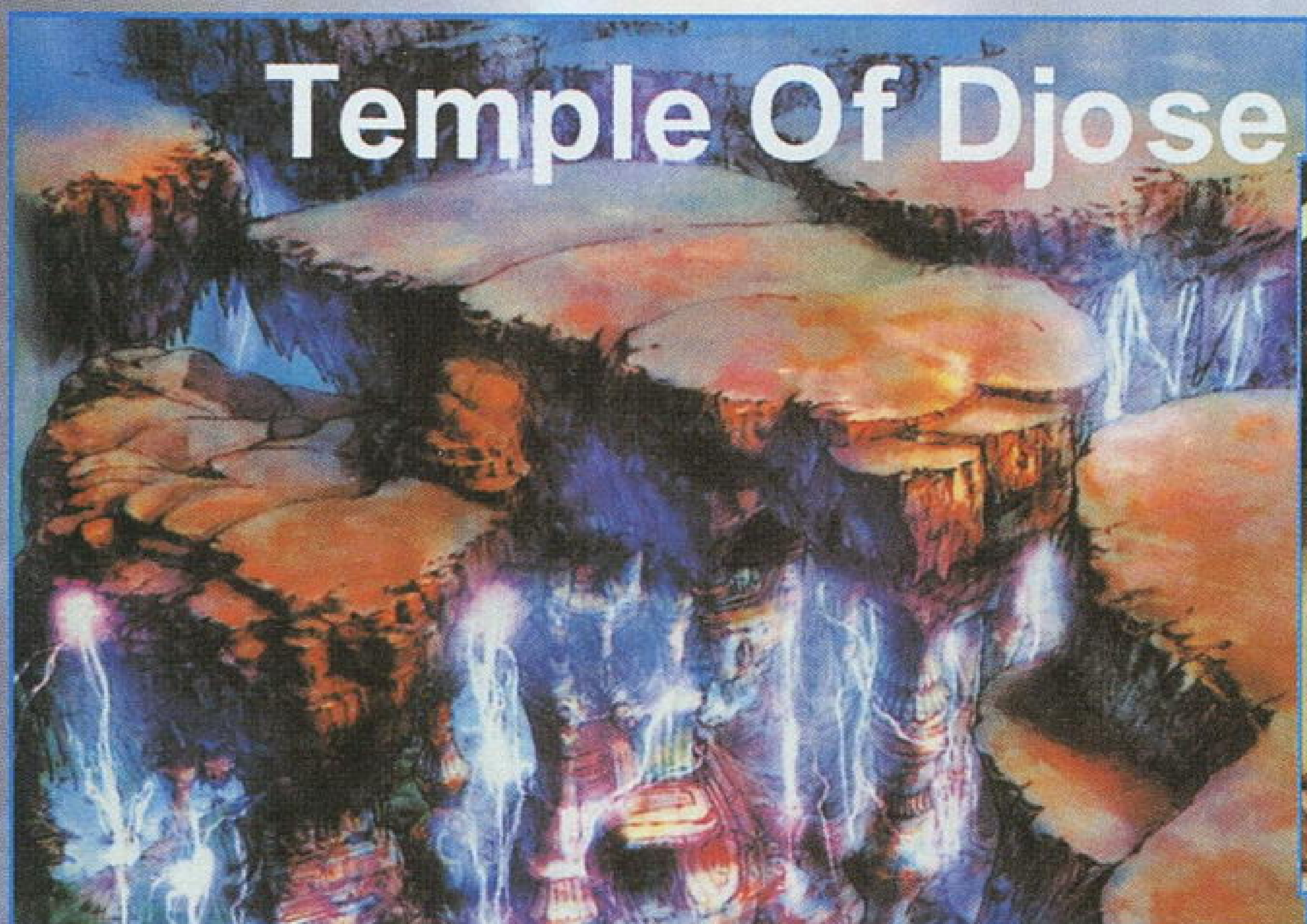
↑威猛无比，连身上的毛发都犹如火焰一般，手上和颈部还戴有饰物。



↑不愧是冰之女王，美丽的身影让人倾倒。全身各处都带有环形饰品的装饰，头发上的装束很特别。



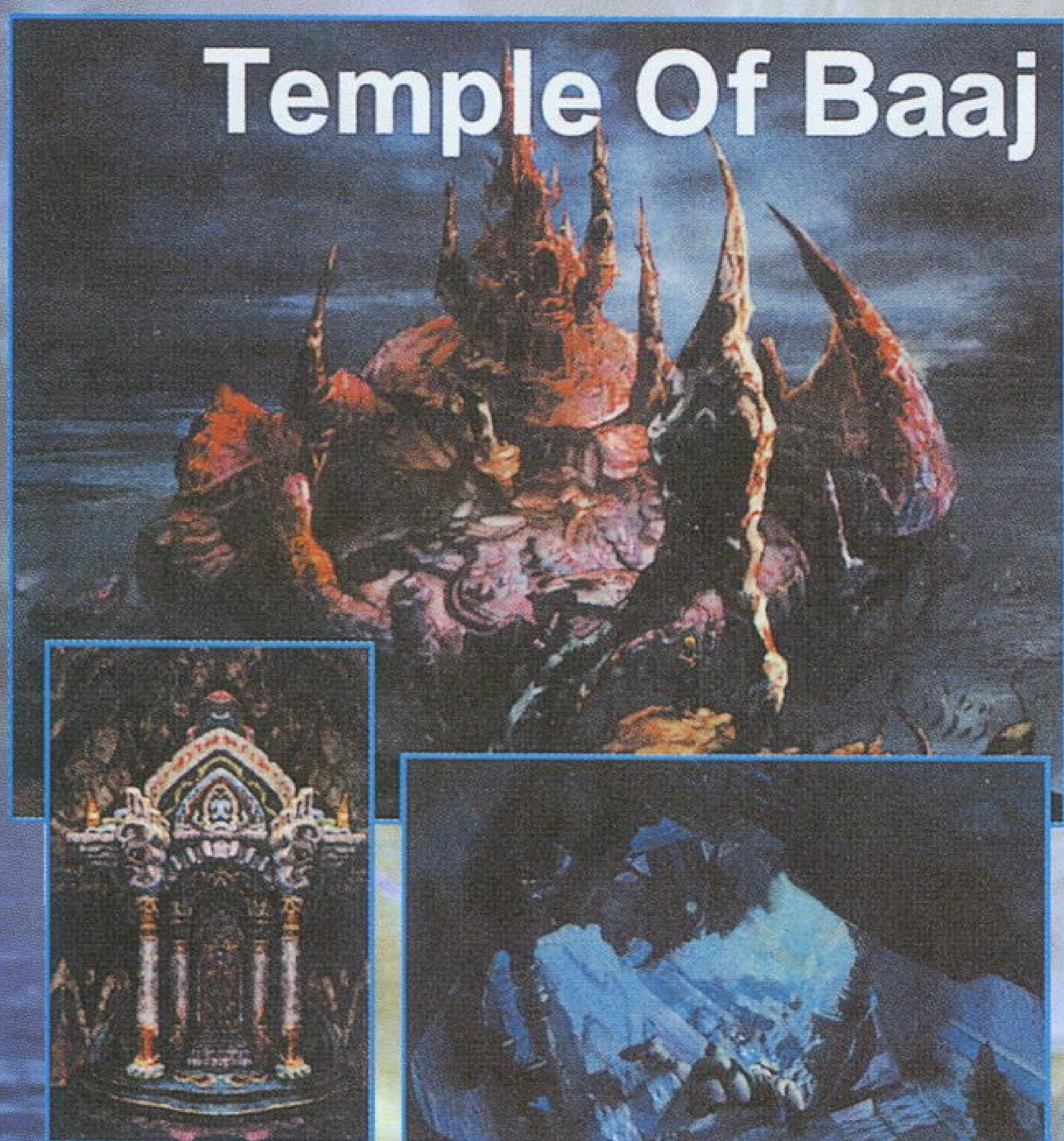
场景、建筑

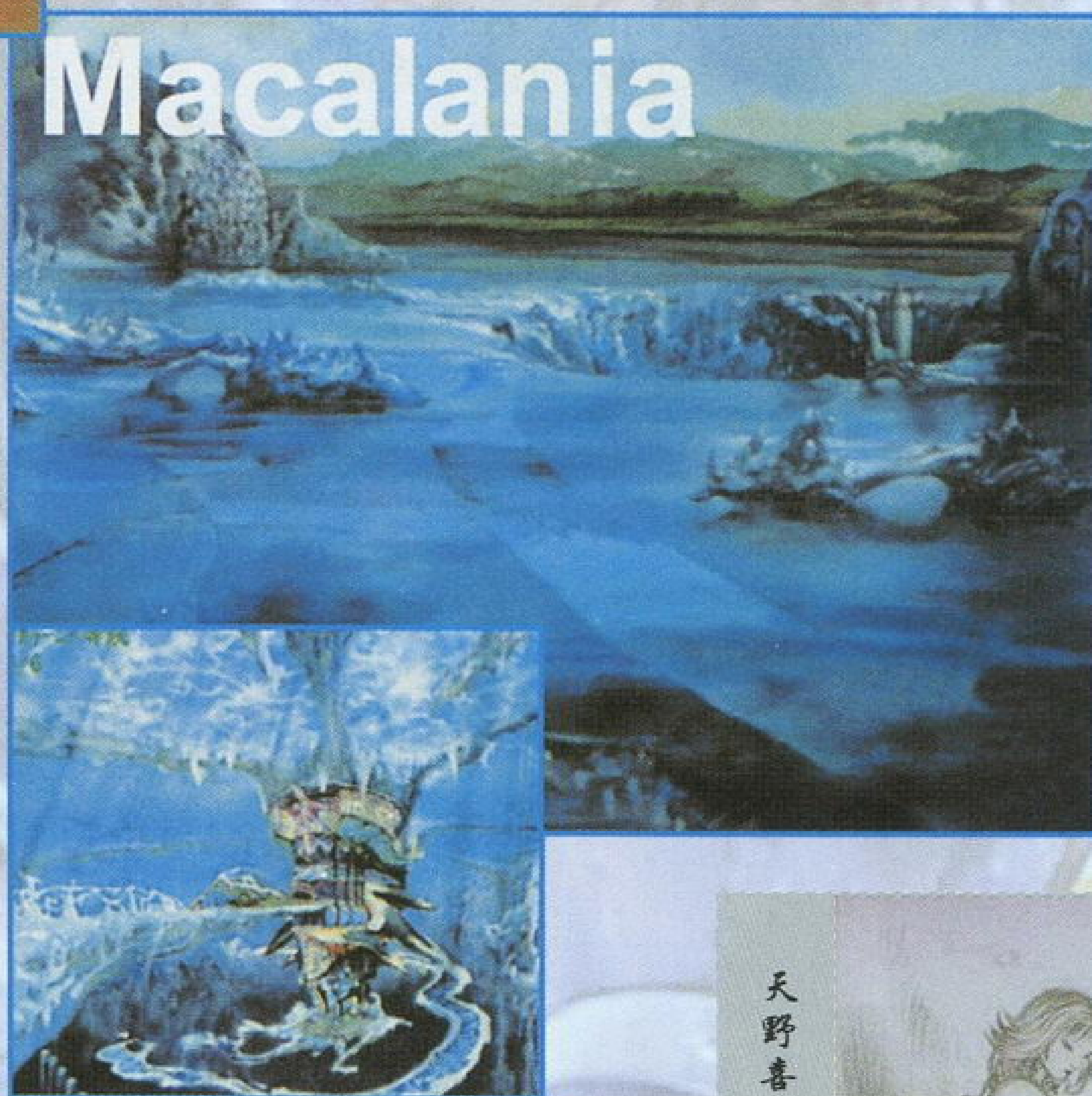




←ジョゼ寺院

建造于岩石洞中的寺院，显得很隐秘。





←玛卡蓝尼亚

冰的世界，拥有极地感的地方。大陆的中央却有一座非常漂亮的建筑。

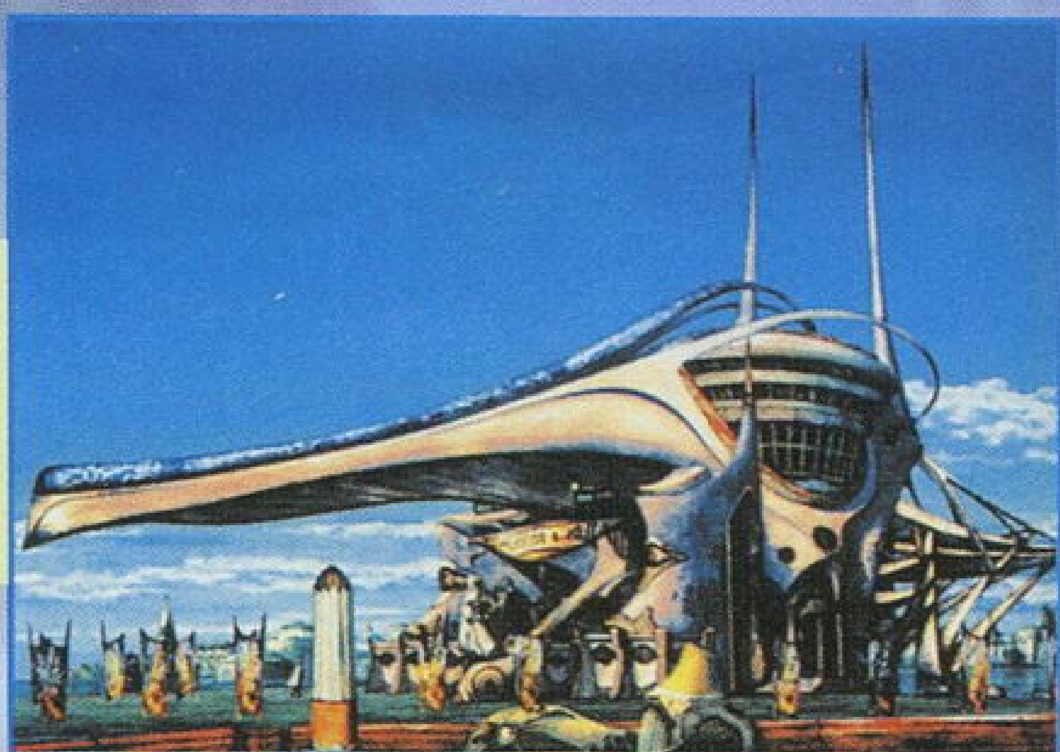
建筑物悬于空中，通往那里的是轨道一样的线条路，这是一个什么样的世界，城堡竟然可以"吊"在空中！

←バージ寺院

被大海包围的孤岛上的寺院



卢卡城



◆这里大概就是举行闪电球比赛的超级体育馆了。



◆卢卡城是这个世界上数一数二的超大城市，而这个世界中最盛行的娱乐——闪电球比赛就是在这个城市里举行的。



◆圆顶、红地毯，两侧种着的花卉等，让这里很有高雅的氛围。这里会是头面人物开会的地方吗？

《FFX》资料篇

这里将向大家公布更多的关于《FFX》的相关资料，这其中当然包括许多隐秘的数据。

《FFX》的制作时间

到底SQUARE制作如此重量级的作品需要多长的时间呢？对这个问题，SQUARE的回答是"约2年时间"。而实际上，从它建立企划的1999年夏天算起，实际所花费的时间也确实可以说是将近2年。(因为《FF IX》是另起了一个开发小组，所以在《FF VIII》发卖后的半年后，所有的《FF VIII》开发人员就开始了《FFX》的开发工作)。另，据说制作总人数是300人以上！？

总制作费：在前作之上？

向SQUARE询问总制作费是多少时，他们的回答是：比前作《FF IX》多。而前作《FF IX》的制作费据说是系列作品的最高制作费，即约30亿日元。

最近又有日本权威日报《读买新闻》披露：《FFX》是投入了40亿日元开发费用的超级大作。

《FF》的历史

这里当然不是要真的讨论《FF》的历史，而是以往所有《FF》作品的发售时间，以及各作的主要制作人，尤其是在《FFX》中大大活跃的北濑佳范和野岛一成，他们在以前的《FF》中担任什么工作值得观注。

各作《FF》的具体发售时间

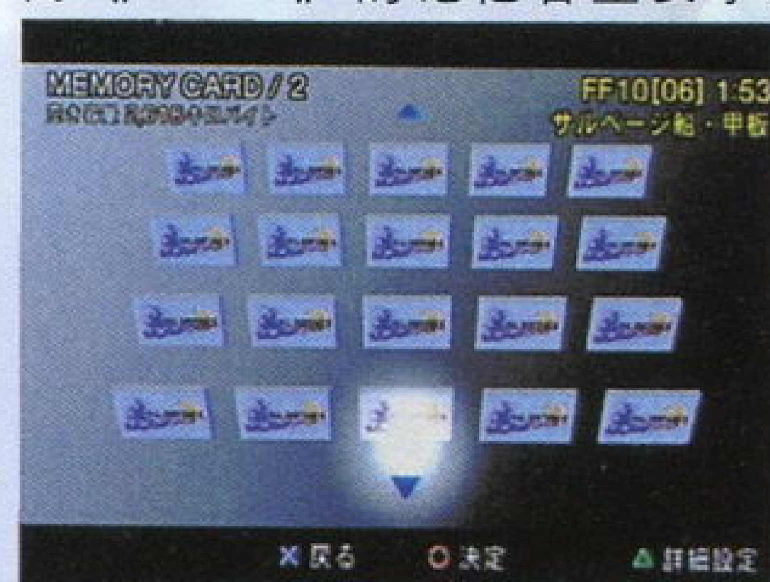
标题	机种	发售日	标题	机种	发售日
FF Ⅰ	FC	1987年12月18日	FF Ⅶ	PS	1997年1月31日
FF Ⅱ	FC	1988年12月17日	FF Ⅶ国际版	PS	1997年10月2日
FF Ⅲ	FC	1990年4月27日	FF Ⅷ	PS	1999年2月11日
FF Ⅳ	SFC	1991年7月19日	FF Ⅳ·Ⅴ·Ⅵ	PS	1999年3月11日
FF Ⅳ（EASY版）	SFC	1991年10月19日	FF Ⅸ	PS	2000年7月7日
FF Ⅴ	SFC	1991年12月6日	FF Ⅰ	WSC	2000年12月9日
FF Ⅰ·Ⅱ	SFC	1994年1月27日	FF Ⅱ	WSC	2001年5月3日
FF Ⅵ	SFC	1994年4月2日	FFX	WSC	2001年7月19日

作品	主要制作人
FF Ⅰ	坂口博信、河津秋敏、石井浩一
FF Ⅱ	坂口博信、河津秋敏、石井浩一
FF Ⅲ	坂口博信、田中弘道、石井浩一
FF Ⅳ	坂口博信、时田贵司、伊藤裕之
FF Ⅴ	坂口博信、北濑佳范
FF Ⅵ	坂口博信、北濑佳范、伊藤裕之
FF Ⅶ	坂口博信、北濑佳范、中里尚义、野岛一成
FF Ⅷ	坂口博信、北濑佳范、伊藤裕之、野岛一成
FF Ⅸ	坂口博信、伊藤裕之、青木和彦

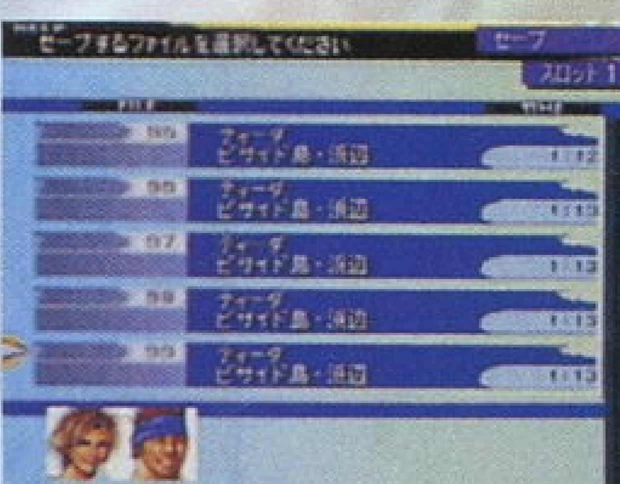
《FFX》的主要制作人员表请参看本刊总第35期（2001年7月B）

在记录卡中可以记录99个数据

因为PS2的记忆卡有高达8MB的超高容量，而《FFX》的记忆容量要求仅为64KB（1MB=1024KB），所以就算记录100个《FFX》的档案，也才会耗去6400KB的容量。这次《FFX》对记录的最高限制是99个，听起来感觉还真是很厉害呀，这也确实是SQUARE技术力的体现！不过还要注意，记录数如果太多的话，那么每一次读取记录卡都会显得有点慢。



▲可以把自己玩《FFX》的过程逐步记录下来。



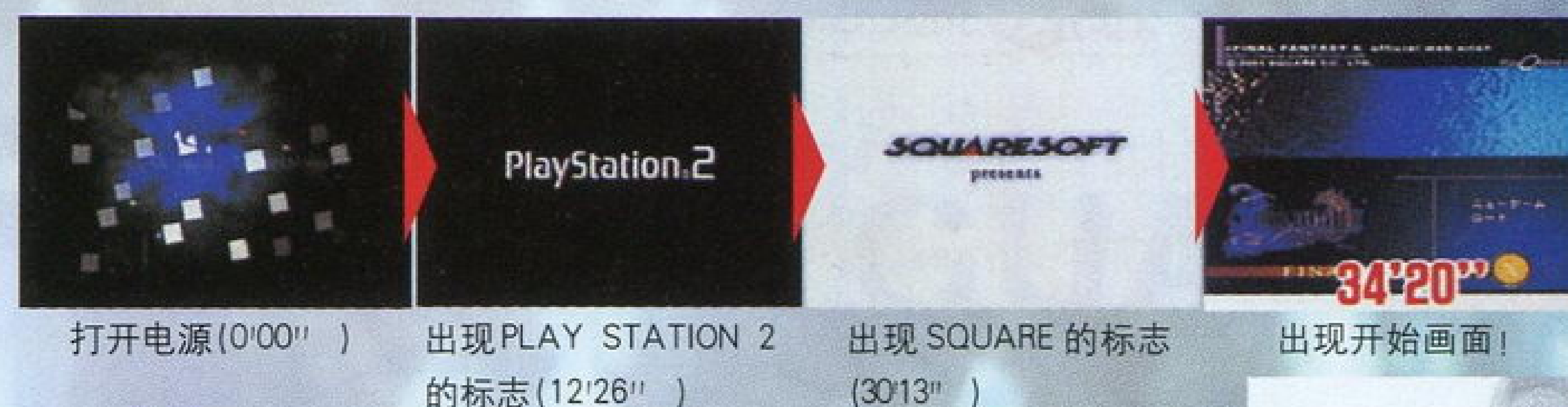
▲记录画面基本上和前作相同。

充满迫力的5.1声道音响

《FFX》采用了杜比数码音响5.1声道的规格。5.1声道就是总共6个单独的音箱，可以展现出声音的移动感和立体感。为PS2接上对应5.1声道的音箱，就能够再现出《FFX》超临场感音乐。

打开电源后到开始画面总共需要的时间

如果是包括看开场动画的时间，那么从打开PS2电源开始，到可以开始进行游戏，总共要花费3分14秒，是不是很长？那么再看另一个数据吧，如果跳过开场动画，那么，从打开PS2的电源开始到可以进行《FFX》游戏所需的时间为34秒20。



打开电源(0'00") 出现PLAY STATION 2的标志(12'26") 出现SQUARE的标志(30'13") 出现开始画面！

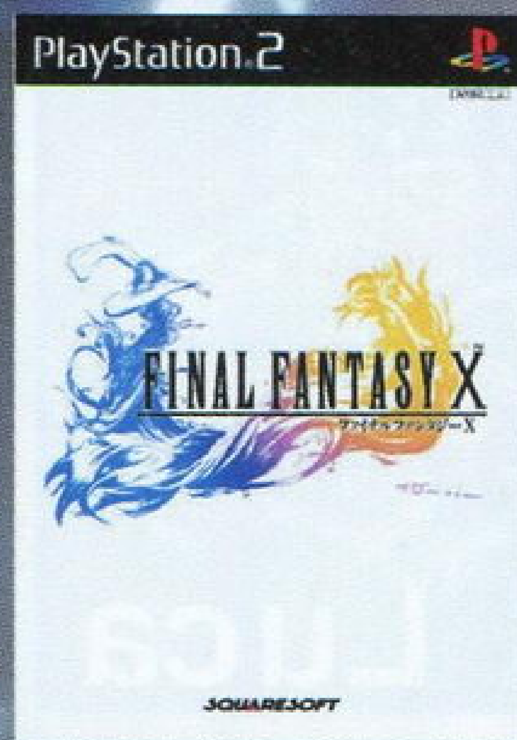
使用说明书的页数



《FFX》的使用说明书只有19页！很意外吧？这么重量级的、充满了全新概念的游戏的说明书竟然才19页。别急，SQUARE有充分的理由只制作19页的说明书，因为在《FFX》中，进入游戏主菜单后，最后一项就是"帮助"，在这项指

令中，你可以得到详细的关于《FFX》世界中各术语的解释，从基本操作到世界观，都可以一览无遗。那么，现在你还需要说明书上有些什么呢？

《FFX》的包装

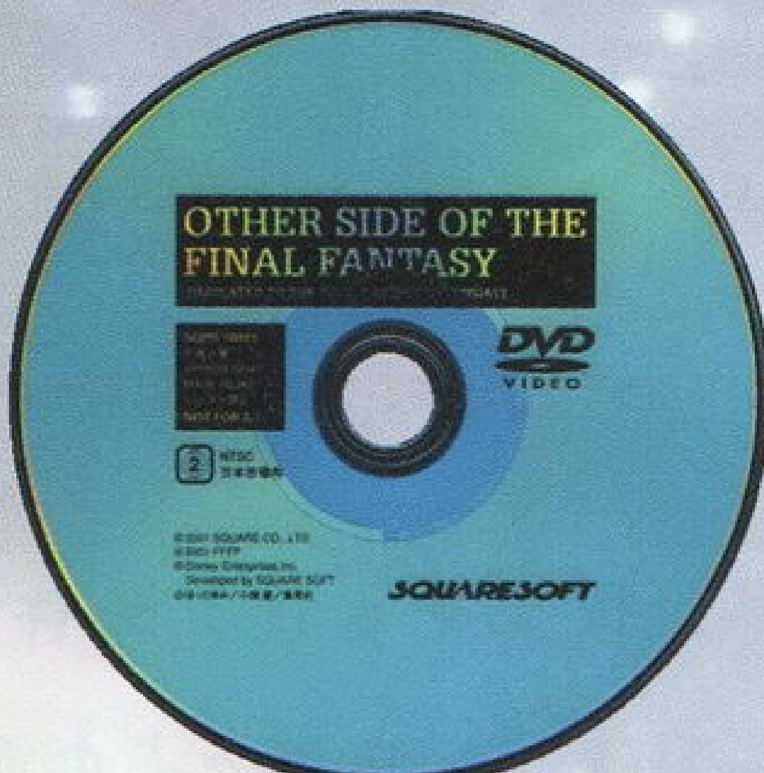


封面


封底



游戏本身的DVD-ROM盘面



附送碟DVD-VIDEO《OTHER SIDE OF THE FINAL FANTASY》盘面


天野喜孝插画：个性角色们

新的《FFX》周边

又有新的《FFX》的周边，看来SQUARE对《FFX》对周边商品的重视达到了前所未有的程度，这其中大概也和新世代的《FF》已经拥有了足够高素质的图像，能让游戏中的角色戴上各种饰物"做广告"有关吧。来见识一下吧。

三种新的《FFX》装饰品

银项链



游戏中泰达所佩戴的项链，这里去掉了其中的项坠。当然这是可以和上次介绍过的项坠组合的了。素材同样是925银制，57.5CM长，价格58000日元。



银手链

同样是游戏中泰达所佩戴的饰物，这是手链，忠实再现了原作的每一个细节。925银制，小号手链长22CM，大号手链长24.7CM，价格为19800日元。

运动毛巾



毛巾上的图案是瓦卡所属的闪电球队的标志LOGO。素材是100%绵，大小是820×330（mm），价格为2000日元。

《FFX》原声音轨

《FINAL FANTASY X ORIGINAL SOUND TRACK》




CD的包装封面

要想品味到《FFX》的所有音乐，恐怕就要靠这套原声音轨CD了。价格是3700日元左右。完全收录了总共91首《FFX》的原创游戏音乐。该套CD由"《FF》系列"的音乐之父植松伸夫，再加上仲野顺也（参与过《ANOHTER MIND》的制作）和浜涡正志（参与过《浪漫FRONTIER II》的制作）三个人共同制作完成。植松伸夫先生所作的由RIKKI演唱的主题歌《素敌だね》以及充满戏剧性的结局曲，是植松先生集合了喜怒哀乐感情的最高作品。

《最终幻想X》访谈

人气长盛不衰的《FF》系列最新作品《FFX》，将令众多体验过的玩家感动到落泪，赞叹到无法用语言来表达。那么这部作品究竟魅力何在，记者采访了开发制作小组中的渡边大佑（1998年加入史克威尔，主要担任游戏台词指导，协助部分剧情制作，其参与制作的第2部作品就开始大受欢迎，现在是史克威尔的主力干将，代表作：《露珠之灵》）、鸟山求（1994年加入史克威尔。现在主要担任《FFX》的剧情设计和摄录工作。代表作：《圣龙战记》、《RACING LAGOON》、《FF VII》等）和野岛一成（1994年加入史克威尔，主要担任本作的剧本以及世界观和角色的相关设定。代表作：《圣龙战记》、《FF VII》、《FF VIII》），请他们介绍这部作品的开发过程，最新采用的游戏系统以及制作小组的感想。此外，还有很多值得了解的信息，绝对不容错过！



耍酷的三位制作人

配音的导入，开启全新的世界

记者：你们是否在开始制作时就考虑加入配音？

野岛：是的，在很久以前，北濑君最先提出加入配音的建议。

鸟山：会话场景中，都是由职业演员来真人配音，和此前的作品相比，本作更加成熟。这主要是渡边君的功劳。

记者：写会话剧本非常辛苦吧？

渡边：写文章和说话是截然不同的，表达方式不一样。在剧本的台词设计时，很难预料在实际的游戏过程中会话时间的长短，所以大家聚集在一起，一边读台词一边统计时间。

野岛：增加配音，没有丝毫影响《FF》系列的传统风格。

鸟山：决定配音演员后，经过了多次的反复录音调试，有时会根据配音演员的性格来对角色的台词设定稍加修改，这种灵活的方法，能够最大限度地发挥演员的表演激情，使角色表演和配音更加和谐，角色配音和画面组合非常完美。



记者：在游戏中给泰达配音的森田成一先生是一个感情非常丰富的人，据说他和泰达的性格非常相似，那现实中的他以后都会像泰达一样吧？

渡边：这……很难说。不过，他们确实非常相似，这是事实。

野岛： 森田拿到的只是录音部分的台词，但每次配音都非常投入（笑）。当他了解到这个世界的很多事实时，吃惊！悲伤……

鸟山： 这是最真实的表演，在录音棚中录音时，他的感情非常投入，哭也真实，生气也真实，为了给玩家更真实的感受，可以说是煞费苦心。

渡边： 和以前的作品相比，本作有多处长时间的会话场面，这些场景特别值得留意，尤其是尤娜和泰达的重要会话场面。

野岛： 由于这些场面非常重要，台词也未能定下来，当然录音也就推迟到最后。

渡边： 在录音棚中相遇时，非常害羞（笑）。但是，当听到配音演员的声音时，感动得热泪盈眶。

记者： 制作部中有不少人为此场景哭了。

野岛： 不好意思，我也哭得泪流满面了！（笑）有人说制作者不能哭，但是不可能呀！

记者： 这好像是“《FF》系列”第一次加入配音，可能很多玩家最初会感觉有些不太适应，但玩一段时间后就能接受了，而且最后会说：“不错！应该加入配音”。

鸟山： 实际上，初期制作的台词都是经过重新录制的，因为在制作的演练过程中，制作者逐渐适应，风格发生了变化。另外，本作采用了音像同步系统（角色的嘴唇和表情会随着对话内容的变化而改变），很多音像不和谐的地方，全部重新录制。经过两三次的修改，整个录音工作差不多就花了1年时间。

野岛： 关于增加战斗场景的配音，开始我并不赞成（笑），工作量太呀。不过，看到渡边君和另外一位同事那么全力地投入，最后我也认可了。（笑）

自立主题

记者：《FFX》的表现主题是什么？

野岛： 自立。

记者： 虽然感到有些意外和沉重，但印象并不灰暗。

野岛： 泰达的性格中有很多需要挽救的地方，性格开朗有活力的主人公却生活在一个灰暗且没有活力的世界。

记者： 游戏故事的后半部分，主人公所表现出来的压抑的复杂思想和对父亲的矛盾的情感深刻地影响了剧情，此外，弗洛伊德式的集合无意识概念（编注：为心理学术语，即在人们的心中，除了个人的无意识概念之外，还有一种超越个人思想的全人类共通的无意识的领域，比如像神话传说、梦等。）也是剧情最强的一个表现。此外，还有白雪公主、白马王子似的表现意识。

渡边： 我没有半点这种意识，也许正因为这样才能有这种无意识的表现。

野岛： 这是所有制作者的集体观念的完全再现。但是，我们把父子作为主题。和制作《FF Ⅷ》时一样，但是稍有不同。

记者： 在《FF Ⅷ》中，以假面目掩饰内心的弗洛伊德式的哲学表现方式在本作中似乎没有了。

野岛： 是啊。也许是喜欢这种比较巧妙的故事表现方法，便往这方面努力，结果也就成为这样。

记者： 在和父亲争执的过程中，自己也逐渐成长，将父亲作为一个普通人，回首自己的游戏过程，还真有很多感想。看到小孩子或者那些离家出走的少年，你会有什么样的感受呢？

野岛： 嗯！希望有一天能够理解他们。只要有过一次离家出走的体验，相信就可以理解了。

记者： 嗯，尤其是最后部分，更是让人恍然醒悟。

野岛： 那就好。（笑）



▲泰达：一直……

记者： 刚才所说的自立，野岛先生是否基于这个基础来考虑不同角色的行动？另外，制作小组在制作过程中是否讨论过如何强化这种观点？

野岛 这次最初的剧情创作小组成员只有鸟山君、渡边君和我，此后程序制作员北濑君和另外一个同事也加入我们，就由我们这四五个人开始制作。

鸟山： 以前的《FF》系列制作，是收集所有制作人员的想法和创意，由野岛君来汇总编辑。这次的剧情制作，只是在故事部分召集部分优秀任务参与。

渡边： 从野岛君给我的剧本中就可以看出，参与制作的人员提出了很多很多相当有个性的观点，进一步丰富了剧情的容量。

鸟山： 从整体构成和设定的决定到剧本的出台，花费了很多时间，不同的角色都有其独立的自立点，主题进一步强化。同时也加强了作品的高水平完成度。

野岛： 所写的剧本并不是都能够直接反映到游戏中，因为一个工序的完成要经过很多个人的手。

记者： 关于系统方面，本作的记录资料可以达到99个。

鸟山： 制作自己独特的记录。回过头再来看时，感觉肯定不错。

记者： 另外，据说这次取消了WORLD MAP，为什么？

鸟山： 这个改变从开始就决定了。

野岛： 从《FF Ⅷ》的制作开始就已经有此打算。空地只要有人走，就会慢慢形成道路，《FF Ⅷ》主要走的是现实路线。而本作中，主要以剧情展开为主，道路在剧情中一目了然，《FF》系列作品的街道也依然清清楚楚出现在游戏中。

鸟山： 此外，还有一个表示的问题，在WORLD MAP上的树木、山以及角色都非常小，从画面上来看，非常不舒服。作为PS2的作品，表现当然要真实，走在真的道路上，感受着空气的味道，真实感更强，因此也就没有再采用WORLD MAP。

不管花费多少时间也要玩到最后

记者： 最后想请你给读者说几句。

渡边： 对于那个世界，有各种各样的意见，不知道谁对谁错，其实也没有什么必要去争论对错。希望大家都能够坚持玩到最后。不过，我也不打算说：“这就是对的”，是对是错，玩到最后各位玩家自有评说。

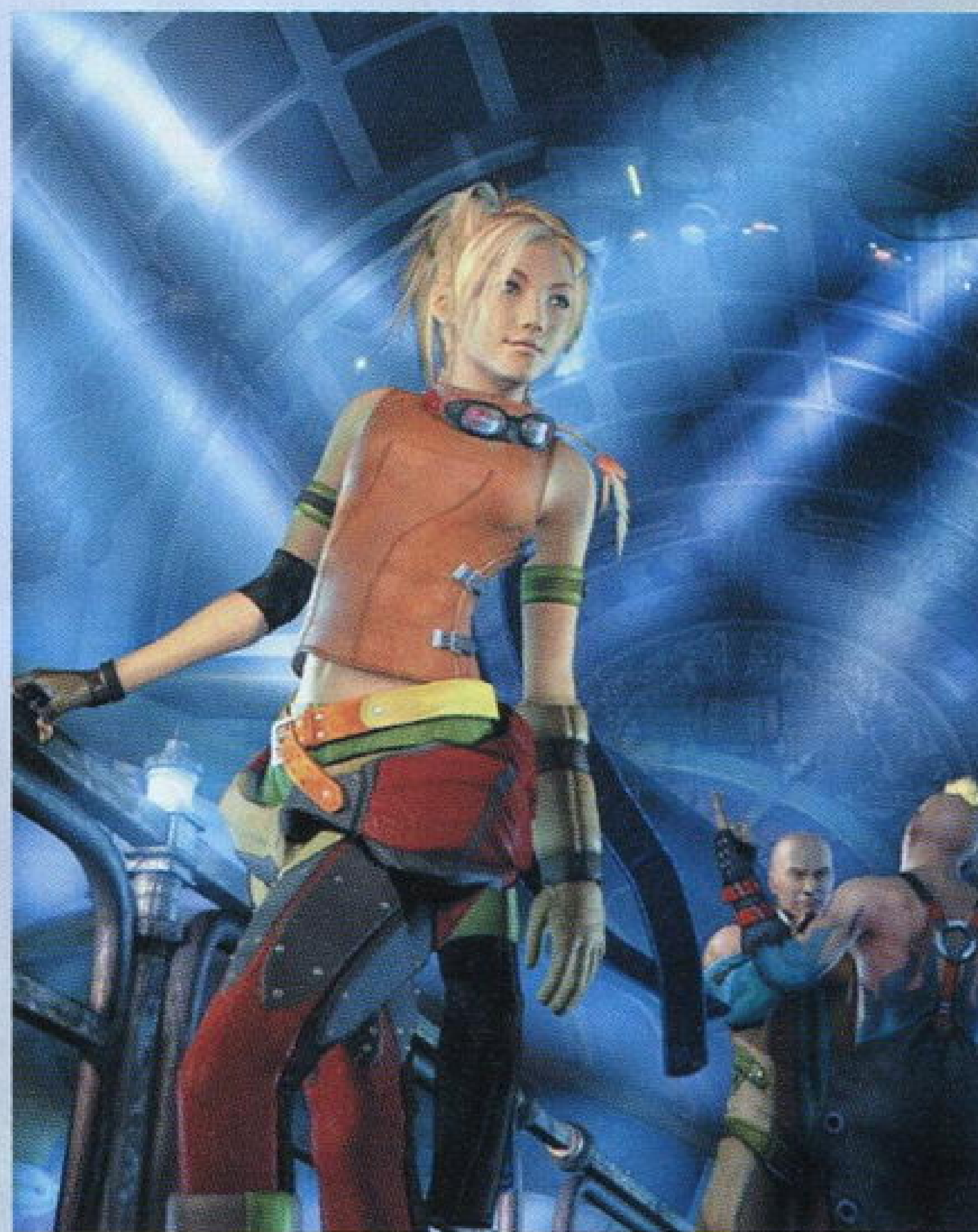
野岛： 虽然要耗费很多时间，但希望大家都能够玩到最后。记得当时看到结束画面中的尤娜时，我也忍不住泪如雨下。游戏制作后期，我正好出差到美国去了，没能参与最后的收尾工作。在此期间，同事们不断给我发邮件告诉我“太完美了”“太感人了！”，催促我“赶快玩玩看！”当我玩过以后，也忍不住泪如雨下，发出赞叹。

记者： 也非常感动吧！

野岛： 是的，另外，本作的剧情中有很多令人深思的问题，游戏中不同的角色对事情都有其独特的解决方法和答案。对于这些问题，换了自己又会怎么样了？这种思考性的结尾也是非常有趣的。

记者： 游戏剧情是否强化游戏的信息性？

野岛： 没有，要说最想表达给玩家的信息就只有一个大问题。斯彼拉的人们生活在艾本教之下，他们对于善恶的价值判断基准是受艾本教会左右的。但是，生活在现代社会的我们，在公司，在学校，在家人这些类似艾本教的环境中，我们又如何去确定价值观呢？



渡边： 这个问题在制作过程中，并没有成为很突出的话题性问题，只是作为一个问题传达给玩家。

野岛： 与其喋喋不休地讨论，还不如专心完成剧情。

渡边： 那个时候，不一定要去寻找一种统一，相反，正因为如此，才可能有更多的乐趣。往往很多佳作的背景都是难以言传的，模糊的。

鸟山： 开盘画面中，角色们围坐在篝火边，回忆往事，游戏结束再回到这个地方时，玩家就会完全回想起整个游戏全部过程。

记者： 那样的场景确实给人很深的印象。

鸟山： 从那里开始新的旅程，如果这时候玩家的心情能够和泰达的心情一样，那就是最好的。本作是系列的第10部作品，可以说是系列的集大成之作，作为PS2的专用游戏，迈出了全新的一步，希望带给玩家一个值得回忆的夏天（笑）。本作单是故事剧情部分，通关就需要耗时60～80个小时，如果再加上MINI游戏部分，游戏时间会更多，希望大家都能够玩得开心。

野岛： 游戏中加入的MINI游戏都是在很多候选游戏中精挑细选出来的。

渡边： 还含有很多解谜成分。

鸟山： 玩家能够在了解全部内容的基础上开始游戏，会倍感乐趣，从序盘开始就哭了（笑）。一般玩第一遍时很多容易忽视的地方，如果事先知道，会给你一种恍然大悟的惊喜。总之，如果本作能带给各位快乐，我们也就很满足了！



文：SOUL

ARC	NAMCO	3DFTG	1～2人
	预定2001年7月30日推出		–
SYSTEM246	–		

PS2	NAMCO	3DFTG	1～2人
	未定		未定
未定	未定		



1 ON 1

不再是TAG对战模式，和《VR战士4》相同，都回到一对一的对战模式上。

铁拳4

The Fight of Your Life Begins Here……

这次的《铁拳4》报道，SOUL将会紧接着上一次背景故事介绍，继续向大家报道《铁拳4》的全新系统，本文结尾还会有《铁拳4》初次展示会（6月20日）上《铁拳4》开发人员和《VR战士4》开发人员的对谈节选，《VR战士》之父——铃木裕也会出场！千万不要错过！！

最基本系统

首先是本作中最基本的操作方法。《铁拳4》依然采用了自己的招牌系统，即对应人体四肢的4个按键，即4个按键分别对应即左右拳、左右脚。而在《铁拳TT》中出现的第五个按键——换人键，则因为本作重回一对一的对战模式而取消。其余系统，除了一些细部的修改外，也和前作大致相同。

墙壁（WALL）

《铁拳4》最大的改变，恐怕就是墙壁要素的引入了，在《铁拳4》以前的系列作中，场地一直都是可以无限延伸的。

将对手逼入墙角，再利用墙壁的反弹大力攻击对手。谁能熟练地利用墙壁系统，谁就能掌握比赛。

本作中，场地不再是无限的，而是采用了真实的3D场景。每一个场地都各有特点，宽度不同，形状不同，要想赢得比赛，就要对你在场地上所处的位置有深刻的了解，并且时时都要争取一个最佳进攻位置，因此一旦自己被对方逼进角落，就很有可能会受到更大的伤害。



▲对着墙发出重击。 ▲对手被夹在拳头和墙之间。 ▲对手从墙上反弹出来，可以追加攻击。

侧移（SIDE MOVES）



相关操作：摇杆的上或者（点按或是按住都可以？）

预测对手的行动，侧移！发现死角！在新一作的《铁拳4》中，侧移的技巧更显得重要，而侧移动作也会比以往的《铁拳》作品快得多。

不过同时了解环境的深度也是胜利的关键。

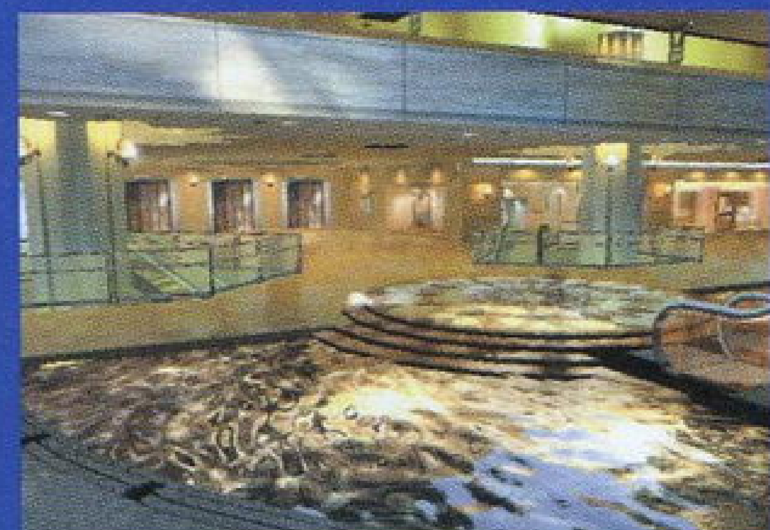


凌小雨

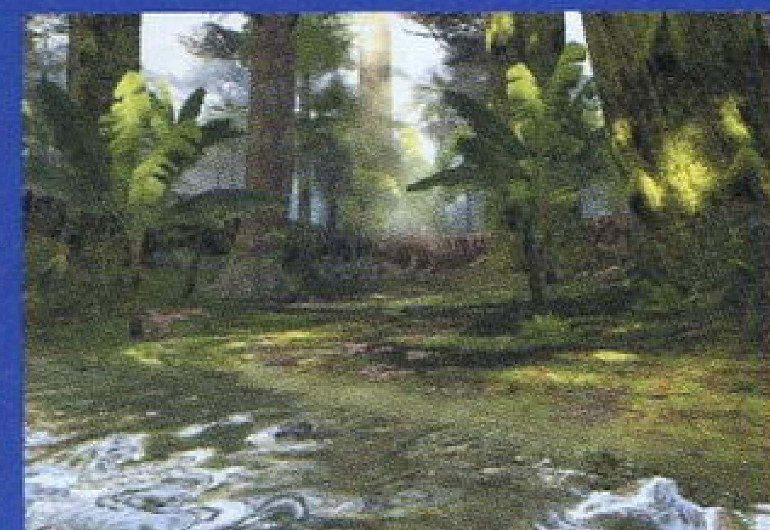
《铁拳4》最关键的新要素——真实场景



购物商场・角度1



购物商场・角度2



丛森

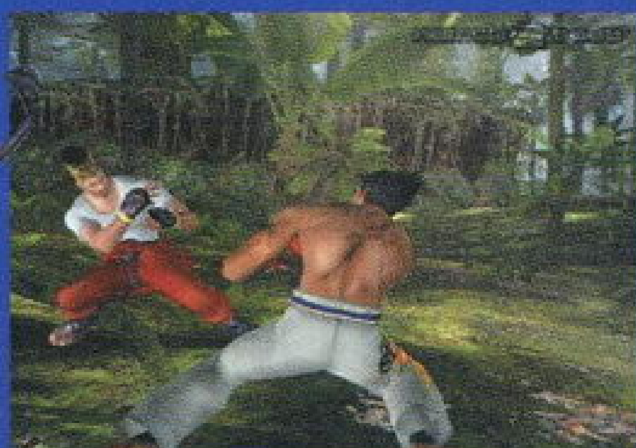


停车场





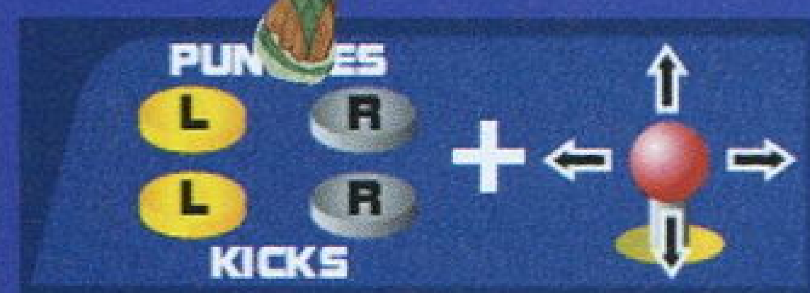
要想获得一个有利的地理位置，就要好好利用侧移。在《铁拳4》中，侧移技巧将被大大强化，这其实也是真实格斗中最基本的技巧之一。《铁拳4》将不再是同一条线上的拳来脚往，而是更讲究立体策略和对手进攻动作的预测。


▲互相寻找对自己有利的位置和距离。


▲根据你自己的经验、直觉，通过预测对方的动作来抓住进攻良机。


▲闪过对手的攻击，窜进对手的死角。这时对手无法防御，是进行强力攻击的好机会！

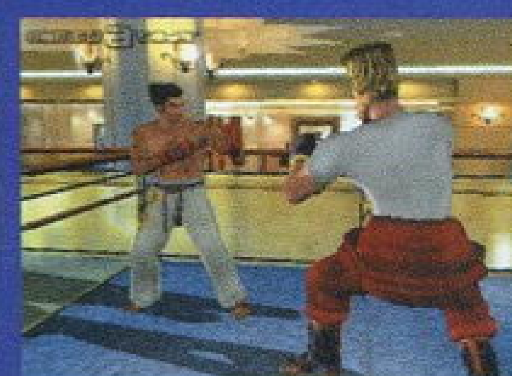
位置转换（POSITION CHANGES）



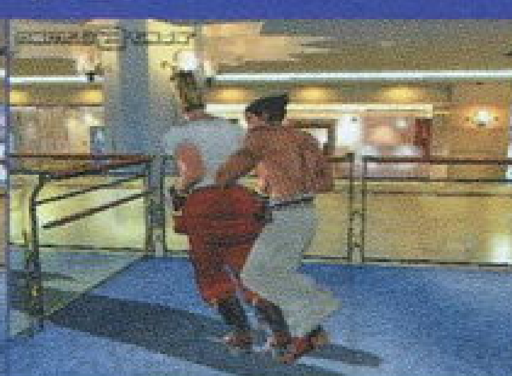
相关操作：左拳+左脚+方向

在角落时，改变位置，抓住机会让形势逆转。

这是一项全新的能力，玩家会从本来很危险的位置脱离出来。疏忽大意的对手以为已经将你逼入了绝境，但却想不到会形势逆转。这就是《铁拳4》所要带给玩家的持续的紧张感和兴奋感——格斗游戏的基本乐趣。


▲被逼到角落，即使进行侧移动也无济于事。


▲于是开始使用POSITION CHANGE，先抓住对手。


▲把他往墙角里扭，位置转换。


▲把对手推进刚才自己所处的角落里。

克雷格

空前绝后的对谈

6月20日，在南梦宫所举行的《铁拳4》第一次展示会上，《VR战士4》的开发人员也到现场体验了《铁拳4》，新闻记者也及时安排了他们的对谈。以下是他们对谈内容的节选。

新角色史蒂夫

片冈：动作很好啊，尤其是拳击手（史蒂夫）的动作，真是酷得一塌糊涂。


▲是铃木裕……在聚精会神挑《铁拳4》!

原田：因为公司里就有拿到职业拳击手资格的人，就是那个人为我们做了动态捕捉（MOTION CAPTURE）。

片冈：公司内的人？嘿，听说新角色是不能出腿的。

原田：起身时还是可以踢腿的。

互捧？

片冈：《铁拳4》的MOVIE真是精彩啊！

片桐：角色也开始说话了。

原田：嗯，确实，这是第一次让角色说出台词呢。

片冈：（因为是PS2基板SYSTEM246）可以在街机游戏中使用DVD，真是羡慕啊。

原田：比起MOVIE，其实我们也很羡慕《VR战士4》所使用的"VF.NET"。

新角色的是怎样构思出来的

木元：很单纯的，这一次，原田是想做出一个拳击手，米盛是想做出一个让人恐怖的超体重男人，而我则只是想做一个女性版的卡波卫勒舞（详见上期《铁拳4》人物介绍）的战士。

原田：另外，欧洲方面，对一个新的欧洲系角色的登场有很强烈的要求，因为想到这个，就试着做了一个英国籍的拳击手。这也是最早确定的一位角色。

开发度

片桐说他们的开发度是45%，那么以裕先生的眼光来看，《VR战士4》会是多少呢？

铃木：如果以片桐的数字来论，那么我们是不到10%，（笑）大致就是这样的程度啦。



片桐：我们这儿大概是85%……

铃木：好，我们是95%（笑）。

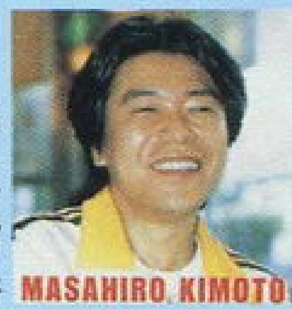
原田胜弘



南梦宫第一开发部

从《3》开始参加"《铁拳》系列"的制作，总负责各角色的技巧的调整以及音响部分等。新角色拳击手是由他负责创造的。

木元昌洋

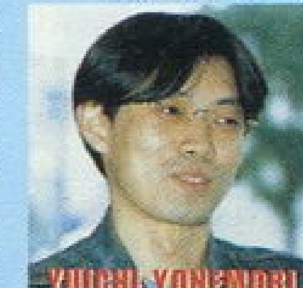


南梦宫第一开发部

从《1》开始就参加"《铁拳》系列"的制作，这次担任《铁拳4》的计划指导，负责调整游戏的平衡性。

米盛佑一

南梦宫第一开发部



从街机版的《TT》开始参加"《铁拳》系列"的制作，负责新技术的开发、调整，以及和操作有关的方面。

片冈洋

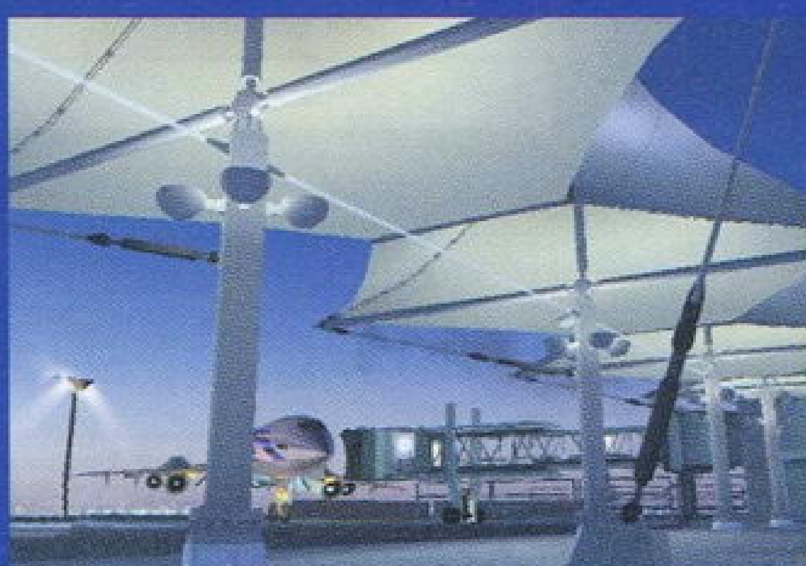
AM2 of CRI 部长

片桐大智

AM2 of CRI 《VF4》开发组指导

超华丽的《铁拳4》场景

不但带给你视觉的冲击力，也带来对战策略的转变。


机场·角度1


机场·角度2


机场·角度3


屋顶·角度1


屋顶·角度2


屋顶·角度3


屋顶·角度4



文：ACE飞行员

空中猎人

SKY GUNNER™

PS2	SCEI	STG	1人
	预定2001年9月26日发售		未定
未定	未定		

疾驰在空中的赏金猎人 人们称他们为GUNNER

关注 ①令人兴奋的高自由度！

《空中猎人》结合了模拟飞行和射击两大元素，让玩家体会在天空中驾驶飞行器翱翔时那份美妙感觉的同时又要挑战敌人庞大的空中舰队。玩家则是扮演被人们称为"GUNNER"的赏金猎人驾驶飞行器去完成各种任务以获得高额赏金，敌人则是被一部叫做"永动机"的装置创造出来的各种空中战舰。《空中猎人》的射击部分完全继承传统射击游戏中硬朗火爆的风格，相信会带给大家前所未有的体验。


游戏的舞台十分的广阔。



GUNNER的头号敌人VENTRE博士出现了！

幻想的空中舞台，可爱的人物设定，美仑美奂的战斗画面，突破一切射击游戏的传统……这就是SCEI年度3D射击大作《空中猎人》。绝对是各位玩家值得关注的又一重量级作品。SCEI的作品总是给人大起大落的感觉，既有销量惊人的"《GT赛车》系列"等名作也有诸多让人味同嚼蜡的"垃圾"游戏。《空中猎人》是否会在游戏业中异军突起呢？答案就在2001年9月26日。

关注 ②超越STG的界限，丰富的动作元素

Action 1 疾驰滑行系统 POWER SLIDE

在游戏中玩家只要按同时下方向控制键和L3（左摇杆）就可以作出丰富的回避动作，这就是《空中猎人》中的疾驰滑行系统——Power Slide。本系统可对机体的飞翔方向进行修正用以躲避敌舰疯狂的进攻并选择最佳的方向对敌舰进行反击。华丽的飞行动作让人赏心悦目。


发动Power Slide，可提前躲避敌舰的攻击。


完全处于无敌状态，冲向敌舰！


寻找最佳的角度，将敌舰锁定并发动反击

Action 2 EX超机动爆发



发动Special Turn会使机体温度上升，所以不能无限制使用。

EX超机动之一 Special Turn

GUNNER的特殊飞行方式之一就是Special Turn，发动之后机体会启动超常规动力系统，使得飞行器以超越平时20%的飞行速度向敌人旋转冲刺地飞行。完全是以速度摆脱敌人进攻，回避效率比Power Slide要高出许多。


机体温度到了极限，Special Turn就会停止下来。


GUNNER发动了Special Turn冲向敌舰


发动Special Turn，机体会散落出羽毛，真是疯狂的举动。

人物介绍

大都会少女Femme

来自"Rive"小镇北方一座工业城市的神秘少女，是一位刚刚成为GUNNER的新兵。但是不要小看Femme的实力，这次她也是接受Rive博览会的委托与主角Ciel共同完成任务。

蓝色少年Ciel

"Rive"小镇的头号空中猎人，在"Rive"小镇附近也是小有名气，到现在已经完成众多委托人交给的任务。这次接受的任务就是担任Rive博览会的保卫工作。

最佳拍档Copain

Copain是Ciel值得信赖的伙伴，两人并肩作战已经完成了很多艰巨的任务。虽然Copain还是一个天真活泼的小男孩，但是各方面的实力绝对不在Ciel之下。

EX超机动之二 Steam Brake

GUNNER又一特殊飞翔绝技。利用Steam Brake可以使飞驰中的机体迅速地停下来并在一段时间内停留在原地产生滞空效果。与Special Turn及Power Slide配合使用可将敌人打的落花流水。看来制作小组在《空中猎人》上花了不少的心思。



灵巧地绕到敌舰的左舷，利用到Power Slide。

找到合适的进攻方向立刻用Steam Brake“刹机”。

发动Special Turn后开始射击了。

关注 3 童话般的武器，真实的空战感觉

GUNNER的机体上主要的武器虽然是机炮，但是附加武器也是异常丰富。

Attack 1



对付攻击力高的敌人，使用猎犬导弹吧。

猎犬导弹

虽然猎犬导弹不会对敌人产生直接伤害，但是可以使敌舰的行动变慢，同样也就削弱了敌人进攻。

Attack 2



焰火导弹发动后会出现美丽的焰火，十分养眼哦。

焰火导弹

使用焰火导弹可产生大范围的攻击效果，对付敌人成群结队的"杂鱼"级角色可以一劳永逸地将它们消灭干净。

Attack 3

穿甲导弹

穿甲导弹可以穿透敌人巨型战舰坚硬的装甲，然后玩家只要用机炮将穿甲导弹引爆，可以说是一种硬碰硬的攻击方式。



确定位置发射穿甲导弹



用机炮将穿甲导弹引爆



敌舰内就会产生巨大爆炸，爽！

Attack 4

南瓜炸弹

GUNNER机体所携带的重磅炸弹，威力也是所有附加武器中最大的。当南瓜炸弹发射后呈自由落体运动，所以玩家一定要在敌舰上空投放炸弹，相当于对敌舰实施高空轰炸。

Attack 5

蝙蝠炸弹

《空中猎人》会出现一些顽固的敌人，它们移动速度和攻击力都很高。GUNNER机体上装备了蝙蝠炸弹这样跟踪性能极高的武器就是专门对付这些顽敌的。

人物介绍

天才科学家 Ventre&Poulet

本作的反面角色Ventre博士是一位野心家，就是他发明了“永动机”，并拥有自己强大的私人军队。Ventre博士拥有超越常人数倍的天才大脑，身边得力的助手名叫Poulet。Ventre博士阴谋计划之一就是洗劫Rive博览会，看来GUNNER们碰上了前所未有的强敌了。

神秘的男子 Rival

突然出现在Rive博览会的神秘男子Rival，关于他的一切都还是个谜，为了证明自己的实力而向Ciel发出挑战。到底Rival在《空中猎人》中扮演什么角色只有等到游戏发售后才会明朗。

警察小分队 Hardi&Policemen

这次由Hardi和他的部下们负责担任Rive博览会保安工作。平时Hardi和GUNNER之间就有密切的联系并保持着良好的关系，Hardi的性格虽然有点古怪但是由于平时工作认真负责所以受到Rive小镇人民的爱戴。

关注 4 赢得高额赏金的要素

Hit Bonus

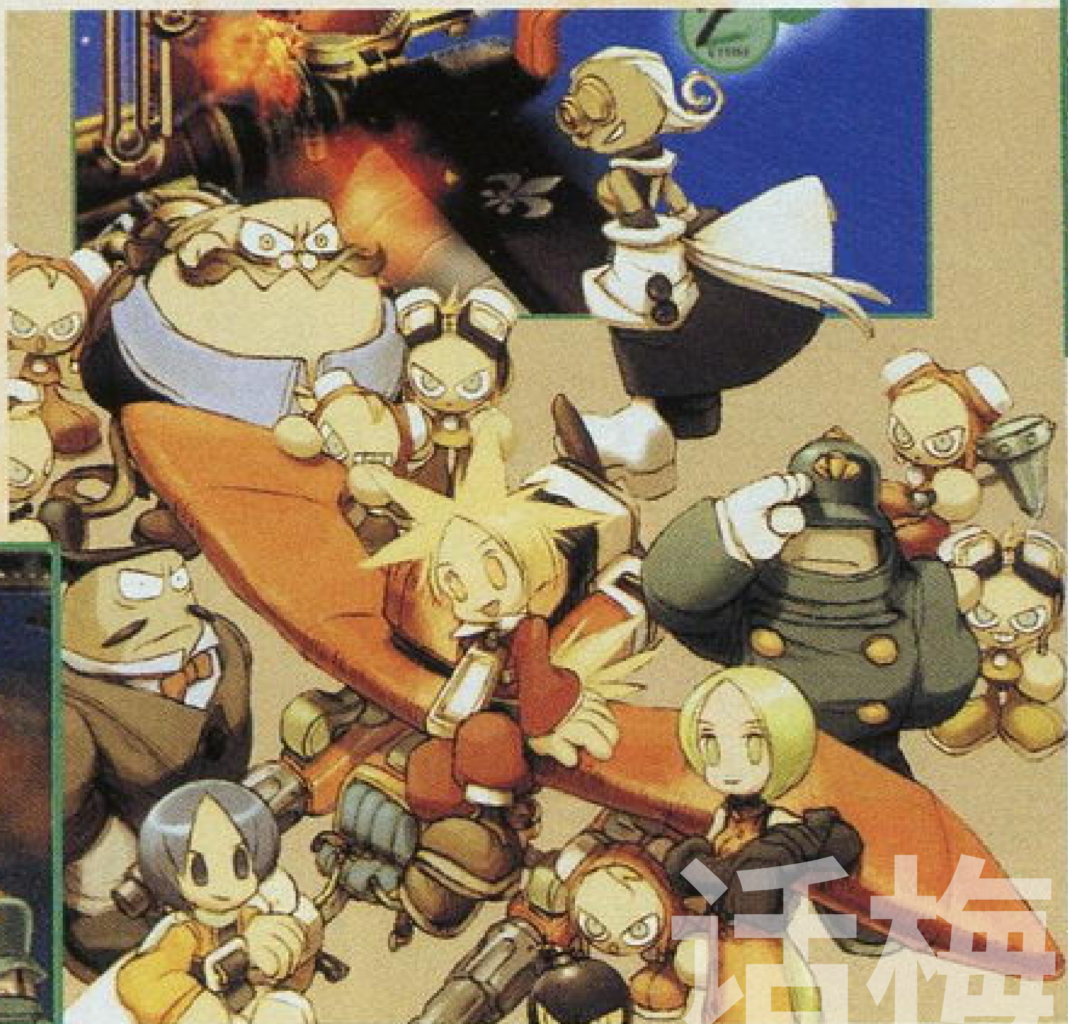
游戏中只要成功回避敌人的攻击并击落敌机就会得到"Hit Bonus"的奖励。如果玩家可以熟练地进行多次回避就可得到大量的"Hit Bonus"的奖励。



成功的话画面上出现"Hit"的字样，令人兴奋。

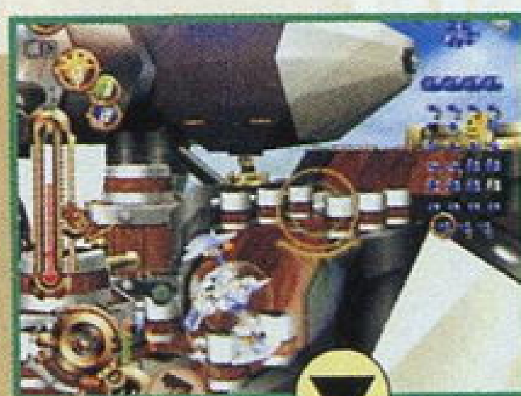
敌人大部队出现在GUNNER的下方，GUNNER准备！

博览会出事了！



Chain Bonus

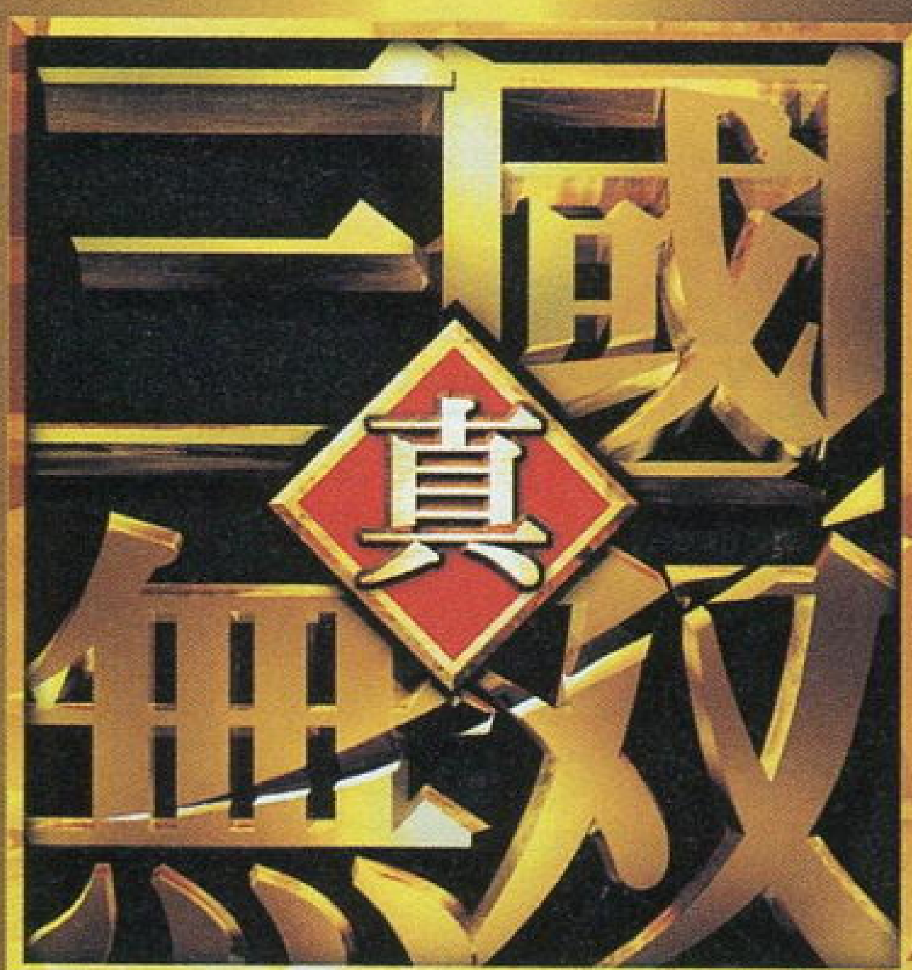
《空中猎人》中许多附加武器范围都很大，当导弹爆炸后会产生如同龙卷风般的扩散效果，敌舰上的各种设施都会受到不同程度的破坏。玩家要把握进攻的时机，如果在一次进攻内能消灭多个敌机，那么奖金也会成倍地增长。



前方敌舰装备了众多炮台，机会来了！



一举将敌舰的炮台搞定，赏金也就滚滚而来了。



2000年PS2上最佳动作游戏《真·三国无双》的续篇《真·三国无双2》自从公布以来就备受广大玩家瞩目，在今年的E3展上该游戏也大出风头，精彩绚丽的游戏画面充分发挥了PS2强大的硬件机能，经过改良之后这款游戏的操作性也大幅提升，绝对是今年最受瞩目的动作游戏之一。另外这款游戏在强调动作性的同时也加入了SLG的成分，合理设计进攻路线和强调部队整体合作的特点都为该游戏锦上添花。这一次D·S又收到了一些新情报，接下来就带领大家一起进入“三国时代”吧。

无双报道第二回

PS2	KOEI	ACT	1～2人
	预定2001年9月20日发售		未定
DVD-ROM	未定		

新增战场

《真·三国无双》中的版图共有8个，而这款新作中大幅追加了新版图，因此存储媒体也由原来的CD ROM变为DVD ROM。就目前得到的情报来看，新增加的3个版图包括：“南蛮夷平定之战”、“樊城之战”和“街亭之战”。另外原有的战场都经过重新设计，务求给玩家一种耳目一新的感觉。


3艘准备扬帆起航的战船。


关羽与庞德在樊城决战，水淹七军。


美丽的南蛮夷风景如画。



这款新作中改良了前作的设计，每位所选择的角色都对应不同的版图，这样玩家在每次进行游戏的时候将会始终保持一种新鲜感。

魏延（魏文长）

汉中的守护神，为人充满野心、武艺高强，是三国时代中期最活跃的武将之一。此人善使双头刀，骑术功夫了得，突入敌阵就会大发神威。原本是韩玄的手下，长沙的太守，自从投奔刘备以来，屡立战功。在该游戏中魏延带上了假面，被塑造成了一位神秘的武将。

三国故事之所以在国内达到“妇孺皆知”的程度，很大程度上都是因为三国故事中的英雄们被塑造得生龙活虎、个性鲜明的缘故。可以说一款以三国为背景的游戏要想成功的话，人物设计是非常关键的。KOEI制作的“《三国》系列”游戏可以说不胜枚举，因此在对人物设计的把握上当然有它的独到之处，这一次的《真·三国无双2》在人物设定上汲取了前作的精华，并对一些不合理的人物设计进行了大胆的修改，虽然还是与史实有很大的差距，但是那“独树一帜”的现代审美风格还是为这款强调战争场面和角色动作的游戏平添了一道亮丽的风景线。



黄忠（黄汉升）

蜀国的五虎将之一，为人生性刚直、富有胆识，是三国时代最受尊敬的武学长者。此人擅长骑射，有“百步穿杨”的神力。自从归顺刘备以来，忠心耿耿，在定军山一战中大显神威，战功赫赫。在这款游戏中制作小组大幅强化了他的实力，一箭射出可以贯穿敌阵。





关羽（关云长）

在“桃园结义”中与刘备和张飞结成“生死兄弟”。为人忠肝义胆、武勇无双，是三国时代最著名的英雄人物，忠义的化身。此人卧蚕眉、单凤眼，美髯飘洒于胸前，手中一把重达八十三斤的青龙偃月刀，胯下“圣兽”赤兔马，尚无一人能敌。



前作登场人物的新造型

文：SOUL

PS2	BANPRESTO	ACT	1人
DVD-ROM	预定2001年8月发售		未定
	未定		

リアルロボットレジメント REAL ROBOT REGIMENT

真实机器人军团

BANPRESTO参入PS2的第一弹！



最大限度地利用PS2的超强机能，将《超级机器人大战》中大家耳熟能详的超级机器人用真实比例的全三维演算表现出来。本作是一款动作游戏，玩家能够实时操纵这些机器人。真实比例下的机器人将带给你前所未有的真实感！

故事

宇宙世纪00XX年

地球面临来自各方面的危机，既有来自人类自身的威胁，也有来自各个时空的外星人。英雄的超级机器人们集合在一起，为了地球的未来而战。（故事……还是一如既往。）



▲和《超级机器人大战》系列”一样，在交代故事时，会有角色的半身像出现。

登场角色

作为一款以“超级机器人”为卖点的游戏，登场角色的规模很重要。本作有14部相关作品中的机器人登场！对一款动作游戏来说，本作的登场角色可谓盛况空前了。

《超兽机神ダンクーガ》
《无敌钢人ダイターン3》
《圣战士ダンバイン》
《机动战士ガンダム》
《机动战士Zガンダム》
《マジンガーZ》
《机动战士ガンダム 逆袭のシャア》
《新机动战记ガンダムW ENDLESS WALTZ》



《グレートマジンガー》
《ゲッターロボ》
《ゲッターロボG》
《超电磁ロボ コン・バトラーV》
《斗将ダイモス》
《勇者ライディーン》
BANPRESTO原创角色

增加气力槽

本游戏的基本操作是摇杆，之后是控制“射击武器”、“锁定射击”、“接近战攻击”、“防御”4个按键。另外还要加上“紧急回避”、“切换驾驶”、“阵形”、“必杀技”等等特殊操作。但是任何操作都是只要按键就可以完成，操作相当简便。

受到敌人攻击后，就可以增加“气力槽”，蓄积到一定程度后，只要同时按下某些按键，或者是按住按键蓄力，就可以让机器人使用更多的武器了。



▲莱汀的GOD ALPHA，虽然所需的发动时间较长，但攻击力却很高。



▲接近战是展示斗将ダイモス的飞腿威力的时候。



▲放射盖塔光线的盖塔机器人，可以进行远距离的攻击。

断空光牙剑

是一招“通打型”必杀技，不过因为有射程的限制，所以也还是会有命中不了的时候……







热血、豪爽的必杀技！

换乘

在靠近己方的机器人时，就可以进行RIDE CHANGE（换乘）。玩家可以根据敌人特性的不同，试着操纵各种不同的机器人。



▲玩家可以换乘离自己最近的机器人。

阵形攻击



▲一按下阵形键，我方机体就会集合起来展开更丰富的进攻方法。

玩家所操纵的机器人可以和其它己方的机器人配合着进行“阵形攻击”。只要按住“阵形”的相应按键，我方机体就会集中在玩家所操纵的机体旁，摆出一定的阵形向敌人展开攻击。阵形的种类有“正面地一齐攻击”、“扇形攻击”、“集中攻击靠近的敌人”等等，选择不同的阵形也有其策略性所在。

全机一齐攻击

在各超级机器人按阵形集合在一起后，还可以使出会消耗气力槽的“全机一齐攻击”（REGIMENT ATTACK），集中向其中一架敌机攻击。





▲超级机器人们，集合起来向敌人进攻吧！

必杀技

将气力槽蓄积到最大值，就可以使出强力的必杀技了。各超级机器人的必杀技将再现各动画原作的风采，而必杀技又分为“单体攻击型”和“通打型”两种，前者当然是威力强猛，后者虽然威力稍逊，但可以一次性击中若干个敌人。



各登场的机器人，都拥有和原作一样大迫力的必杀技。

日轮攻击

即SUN ATTACK

最典型的“单体必杀技”，拥有超强的攻击力，往BOSS身上使就对了！







▲集合太阳的能量向敌人使出必杀一击。

文：ACE飞行员

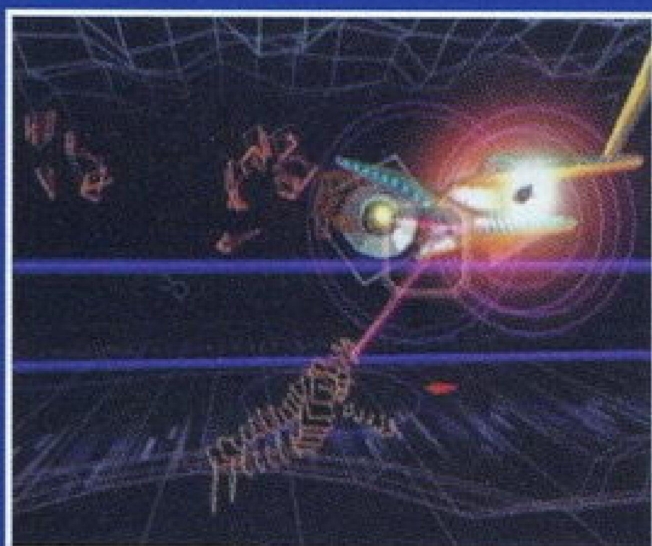
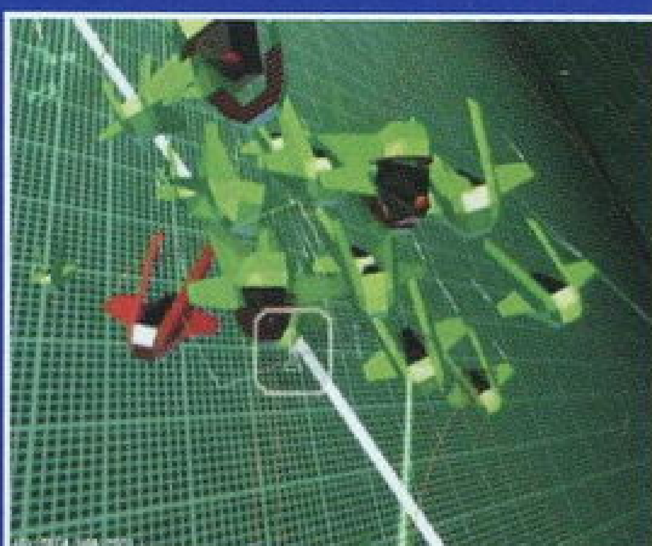
Rez™

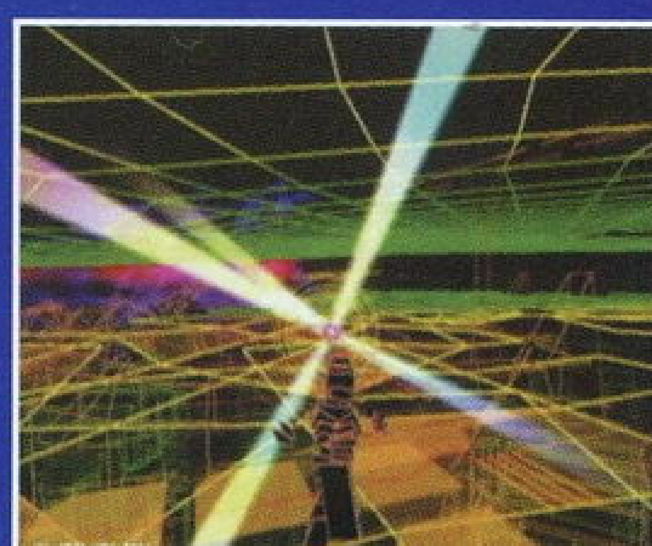
SEGA的另类音乐游戏

PS2	SEGA/UGA	MUG	1人
	预定2001年秋季发售		未定
未定	未定		

DC	SEGA/UGA	MUG	1人
	预定2001年秋季发售		未定
GD-ROM	未定		

SEGA的子公司UGA（前Soft＃9研）正在知名的游戏制作人水口哲也的带领下潜心开发一个代号为"K－project"的神秘游戏。最近水口哲也向媒体公布：游戏正式命名为《Rez》，并介绍了最新的游戏开发情况，并且游戏预定今年秋季同时在DC和PS2上登场！如果玩过DC上的《太空频道5》的玩家一定会被游戏出色的创意和动感的旋律深深地吸引，这款《Rez》可以被看作是在《太空频道5》基础上将其精髓发扬光大的作品。



Impossible 1 《Rez》＝音乐＋射击

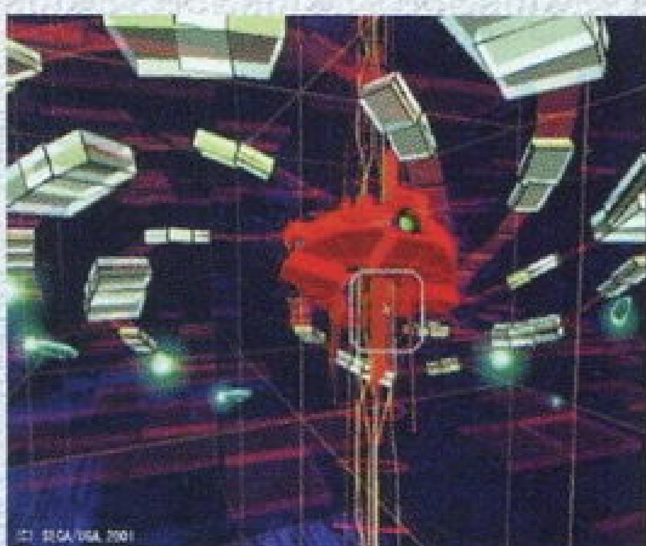
很难想象音乐和射击融合在一起会出现怎样的效果？《Rez》就是这样的一部作品。根据游戏背景音乐节奏的变化游戏画面中会出现各种奇形怪状的敌人，玩家只要利用一种类似激光枪的"音乐武器"，锁定敌人后再根据背景音乐的节奏来按键就可以攻击敌人，击中敌人的同时会产生各种各样的声效和音节，而这些音节组合在一起就谱写出一段段的音乐节奏，只要玩家完成度够高就可以完美地演奏出游戏的背景音乐。随着音乐的变化，游戏的背景也会出现更多绚丽怪异的变化，这样精彩的表现相信会对玩家的视觉和听觉带来极大的冲击。相信玩家们都会从中感受到一种前所未有的快感。


可以产生多次连锁效果

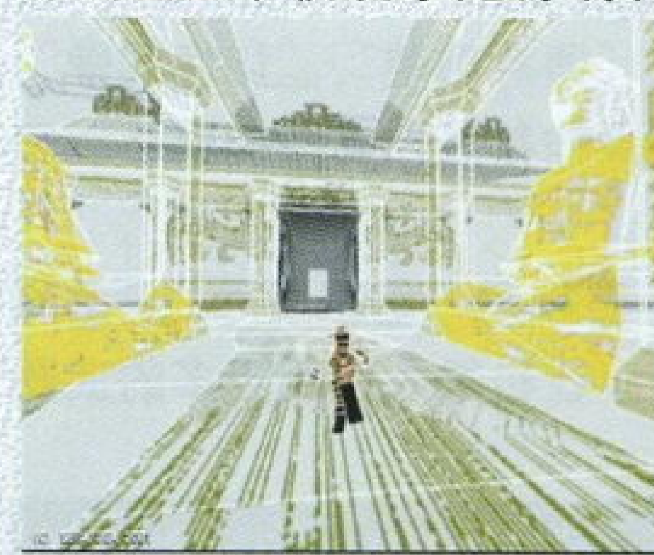

给玩家丰富的想象空间

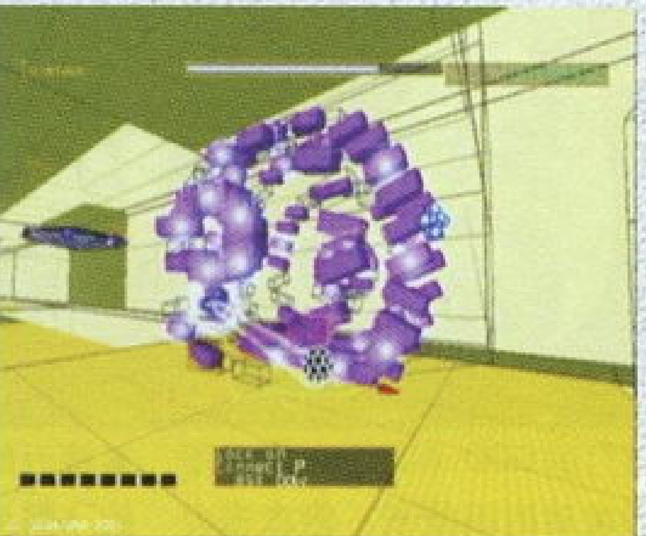
Impossible 2 前所未有的风格

不要怀疑，展示在玩家面前的就是《Rez》的游戏画面。从UGA公布的游戏画面中我们看到由复杂的3D框架构成的场景模型，配合极其简单的材质贴图和光源构成的奇异虚幻的世界。游戏的画面表现出印象派的风格，这与现在3D游戏写实的画面表现手法可以说大相径庭，反其道而行。


玩家是否可以接受这样的画面呢

努力追求"电子游戏"最基本的元素——游戏性，而不单单凭借游戏画面取悦玩家是游戏制作人水口哲也一直以来的信念。在开发《太空频道5》初期，水口哲也就曾经用极其简单的画面来做游戏。他认为一个游戏如果是好玩的话，哪怕再简陋的画面也一定会受玩家的欢迎。在测试《太空频道5》时工作人员都认为游戏非常有趣并给予了很高的评价，然后才进行了最后的画面制作并创造出了《太空频道5》的女主角ULALA。《太空频道5》的成功证明了水口哲也的游戏制作理念是正确的，也树立了他制作游戏的方向，《Rez》就是在这个基础上制作出来的。《Rez》这样的画面表现是否可以让各位玩家接受，那就见仁见智了，但是相信等到游戏推出时会给各位玩家一份前所未有的体验。


甚至人物也是以线条构成的


游戏中照例会出现BOSS

UGA 档案

UGA全称是"United Game Artists"，其前身就是SEGA公司开发部SOFT＃9研。公司成立之前，其负责人兼主程序员的水口哲也，同时也是SEGA街机开发部AM3研的开发成员。曾经参与开发过著名的《世嘉拉力》系列、《MANX TT》、《SEGA TOURING CAR》等多部街机游戏，并受到玩家的热烈欢迎。之后开发部经过重组，水口哲也被任命为SOFT＃9研的部长，并在DC主机上成功地推出了一款全新形态的音乐游戏《太空频道5》。该作品在欧美及日本都大受欢迎，这也令水口哲也的知名度大大提高。现在水口哲也又被任命为社长，全力投入各游戏平台的开发工作，是SEGA公司不可多得的人才。


《太空频道5》的女主角ULALA，造型非常前卫


"《世嘉拉力》系列"可以说是水口哲也的成名作

《Rez》确定登陆DC

《Rez》最初预定是在SEGA的主机DC上推出，由于DC的停产加上之后在E3上SEGA宣布将推出PS2的版本，所以导致很多玩家担心厂商放弃了DC的开发。

现在SEGA正式宣布将在今年秋季同时推出DC以及PS2两个版本，这下广大玩家可以放心了。


在DC上表现这样的画面不会有任何问题

真·女神转生II




ATLUS的巨匠冈田耕始和金子一马的代表作"《真·女神转生》系列"最近真是好戏连连。继《真·女神转生》在今年的5月31日发售之后，《真·女神转生II》又要在今年的10月份登场了。而今年年内还要推出《真·女神转生if》，看来他们两位最近手头很紧，恐怕已经吃了几个月的泡面了。

PS	ATLUS	RPG	1人
	预定2001年10月1日发售		1格
CD-ROM	–		

STORY

东京曾经是一个繁华无比的大都市。经过这么多的战乱之后，它依然奇迹般地幸存了下来，现在它的名字叫做"东京千禧"。最值得大书特书一笔的是一个至今仍在进行类似古罗马格斗的地方，死或生的好戏天天在这里上演，实在是赌徒的天堂。"雄鹰"也不例外，他正为了成为上级市民而拼命战斗着。

旧作复活，品质更高！

《真·女神转生II》原发售于1994年10月，当时是在SFC上登场的。而现在它又要像今年5月的那个《真·女神转生》一样在PS上复活了。不用说，本作故事和世界观当然是和SFC版一样了。不过画面、音效和操作性肯定是会有大幅度提升的。而和恶魔进行交涉、进行恶魔合成等"《真·女神转生》系列"的独特系统，在今天看来依然是魅力如旧啊！

主人公 阿雷夫

丧失记忆徘徊在街头的男子，本作的主人公。"雄鹰"是他的假名，为了成为一名上级市民而不停战斗。

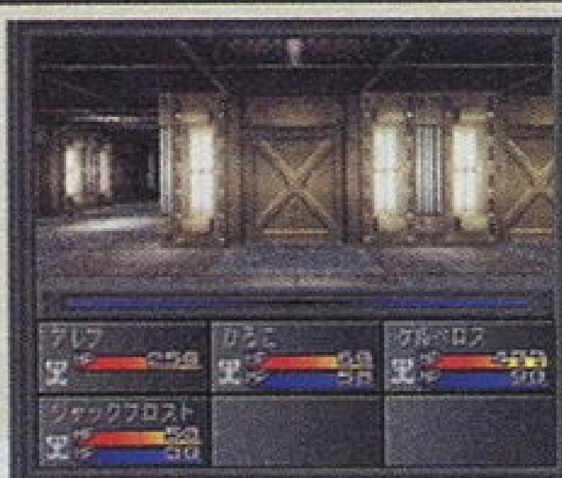



如彗星般出现的战士！

重新制作过的3D游戏画面



←↓这就是游戏的移动画面，和其它的RPG有明显不同，这种画面特别适合《真·女神转生》这种游戏。和今年5月的《真·女神转生》一样，本作也增加了横向移动的设定。



→画面上半部分是前方的画面，下半部分是队伍的情报。



要好好利用这些设施







希罗科



在追捕一名叫做花田的男人时出现在阿雷夫面前的女性，是一位谜一样的女性。

主人公的搭档 贝斯

"CENTER"直属的警员，有着"圣殿骑士"之称，在斗技场里是主人公的好搭档。



有各种各样的事件在等着大家






秩序和混沌



文：纱迦

DC	彩京	STG	1～2人
	预定2001年9月6日发售		未定
GD-ROM	对应VGABOX、振动包		

零式枪手2

ZERO GUNNER 2

哈哈哈，在纱迦有话要说之前首先要大笑三声，没什么别的原因，只因为《零式枪手2》要在DC上登场了。彩京果然够意思，和CAPCOM一样，肯为一个已经停产了的主机做游戏。更何况这个游戏是彩京最新的射击游戏，而且该系列还从来没有在家用机上露过面。这可能是因为《零式枪手2》采用的是SEGA的NAOMI基板，所以来个顺手牵羊、反手牵猪，于是一切就这样很自然地发生了。总之爽就一个字，我只说一次。

DC最后的STG 彩京最新STG移植决定！

《零式枪手2》的世界观

STG的剧情一般都很简单。《零式枪手2》的故事发生在不久的将来，亚细亚大陆的某跨国公司发现了一种未知的巨大能源，于是便做起了统治世界的美梦。人类最后的希望就是游戏者——"零式枪手"。


可以两人同时游戏

基本操作

由于"《零式枪手》系列"从来没有在家用机上出现过，所以有些朋友可能对这个系列还不太了解。事实上《零式枪手2》和普通的射击游戏的确是有很大不同，大家千万不要因为它是彩京的游戏就想到《1945》。《零式枪手2》是一款全方位射击游戏，作为一款全方位射击游戏，《零式枪手2》的操作方法自然会和普通的射击游戏有所不同。方向键当然还是控制战机向各个方向移动，而两个按键一个是射击，另一个是"TURN MARKER"，两键齐按是发动"OPTION ATTACK"。至于"TURN MARKER"和"OPTION ATTACK"是什么东西，请看下文。

机体介绍

在《零式枪手2》中登场的3架我方机体都是直升机，让我们来看看这3架机体吧！

卡曼奇（コマンチ）

美国陆军次世代多用途武装直升机，性能超群。在本作中它拥有最快的速度，并且可以发射具有穿透力的激光，不过攻击力有些难以启齿。一般说来这种飞机都是"机渣"。





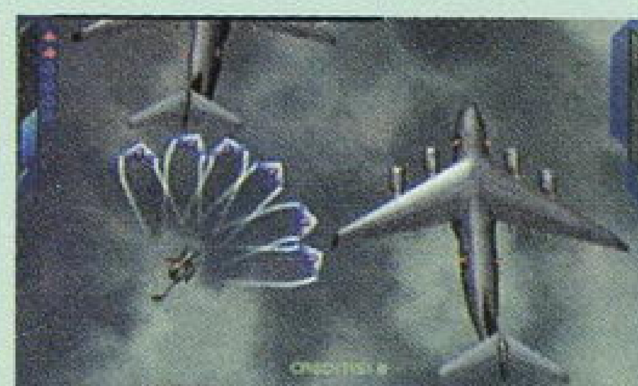
←副枪攻击：出现我方援护小队向着一个方向猛攻一定时间，对于威力不足的它来说异常珍贵。



阿帕奇（アパッチ）

非常有名的机种，现为美国陆军的主力全天候攻击型直升机。在本作中它拥有最强的攻击力，玩起来极为爽快，不过按照惯例速度当然也是最慢的。





←副枪攻击：6个副枪的特攻编队，它的攻击力可以用"惊天地，泣鬼神"来形容。



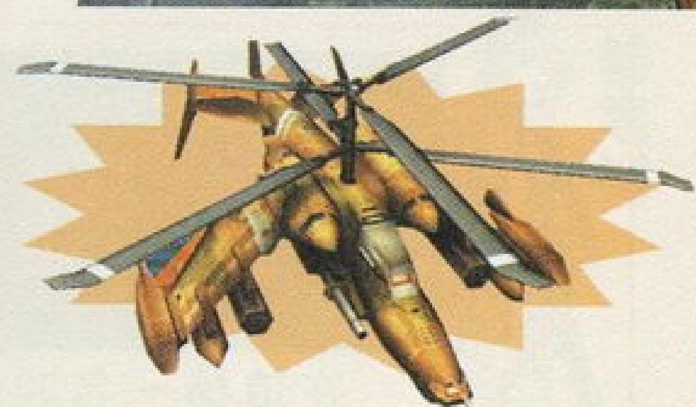
短吻鳄（ホーカム）

前译作赫卡姆，由俄罗斯开发的武装直升机，名气不大但非常实用。在本作中它的各方面能力都比较平均，装有跟踪导弹，非常适合初学者使用。





←副枪攻击：以跟踪攻击为主的副枪，作用不算太大。



游戏由于讲述的是近未来的故事，所以敌方出场的机体都是真实存在的。不过BOSS当然是例外了。

TURN MARKER

这是这个游戏最具特色的系统。所谓的全方位射击游戏就是指游戏中的敌人是从四面八方飞来的，而己方的火力却还是和传统的STG一样只能向机头所指的方向发射。这时要想攻击到不同位置的敌人就要改变自己机头的方向了，而改变机头方向，靠的就是这个"TURN MARKER"。使用TURN MARKER的方法是按住B键不放，这样自己的战机就会绕着以敌人为圆心的圆作圆周运动（详见右图）。等战机转到玩家心目中理想的位置时，就可以松开B键解除TURN MARKER。通俗地说，这就是



"锁定",在彩京以前的游戏如《GUN SPIKE》中也曾经出现过这种设定。这个系统可以说是本游戏的精华所在,玩家一定要掌握。

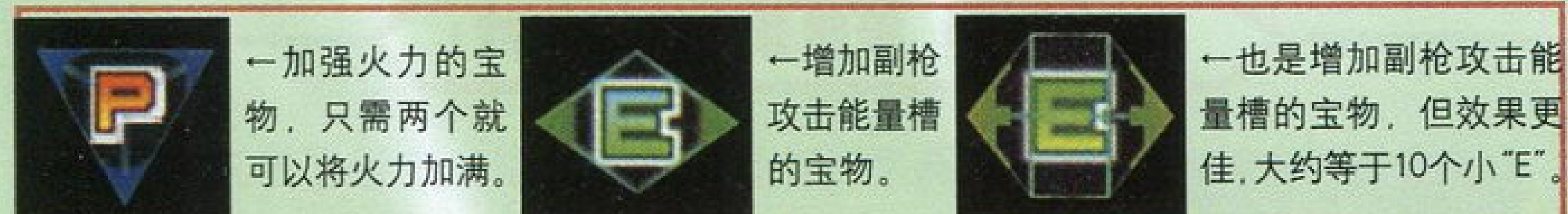
OPTION ATTACK



STG一向都有"保险"这一设定,不过在《零式枪手2》中则取消了这一设定,取而代之的是副枪攻击(OPTION ATTACK)。副枪攻击和以往的"保险"是有很大的区别,它不能使画面上的子弹消失,也就是说不能救命。OPTION在STG里往往有副枪的意思,而副枪攻击的作用和"《打击者1945》系列"中的副枪也有些相像,它的储法则和《打击者1945Plus》中蓄力枪的储法非常相似,玩家不断攻击敌人或获得宝物就可以增加副枪攻击的能量槽,每蓄满副枪攻击能量槽1次就可以加1个副枪攻击,最多可以储存6个。使用时每用1次,副枪攻击的次数就会减少1个。这样设定也好,玩家再也不会为挂着N个保险死掉而感到痛心了。

宝物介绍

在本作中只有3种宝物,它们是:



←加强火力的宝物,只需两个就可以将火力加满。

←增加副枪攻击能量槽的宝物。

←也是增加副枪攻击能量槽的宝物,但效果更佳,大约等于10个小"E"。

注意!

本游戏由于是全方位射击游戏,所以敌人是从四面八方出现的。这样当玩家把这些敌人消灭之后,出现的宝物也分布在四面八方,这样对玩家获得这些道具极为不利。不过不用担心,在本作中宝物的飞行轨迹不再像原来一样在画面中弹来弹去,而是会主动向玩家靠拢。不过玩家也不应该掉以轻心,最好还是当敌人聚集在一起时再猛烈地开火吧。(话虽这么说,真要玩的时候谁还记得这呀。)

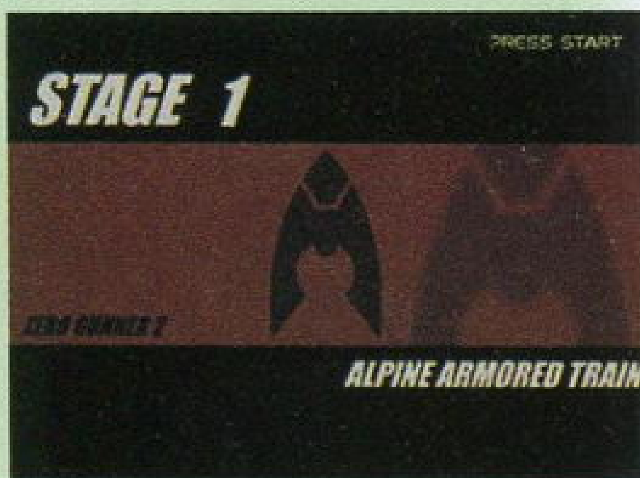


像这种场合大家就能体会到新系统的好处了。

绝妙设定

本游戏可以用记录卡记录游戏过程,这样玩家就有机会可以很好地瞻仰一下像纱迦这种高手的风采了。另外当玩家完成一周目游戏后,就会出现由彩京设计人员表演的完美演示MOVIE,这些设定实在是太绝妙了。

关卡介绍

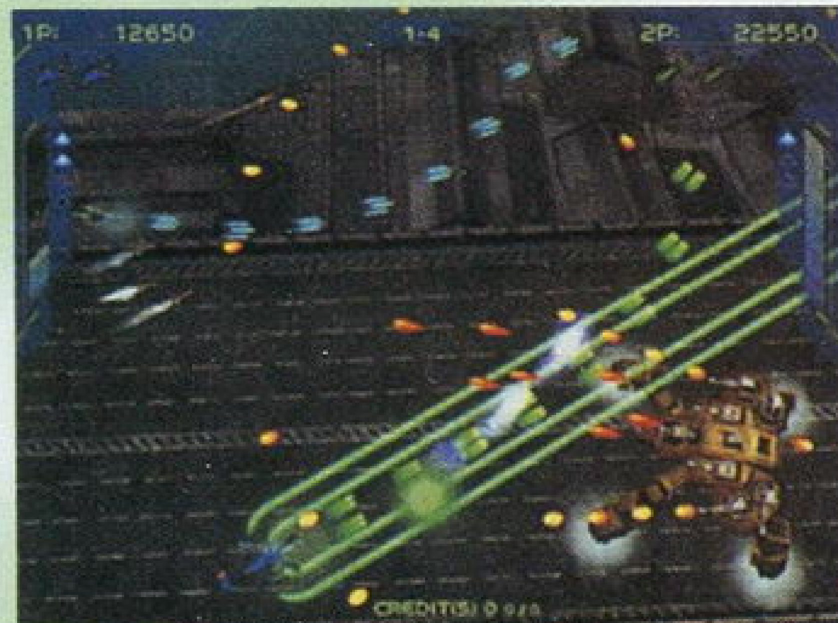


这是每一关的开始画面,很抽象吧。

本作一周目为7关。和"《打击者1945》系列"一样,本作的前4关也是随机出现的,当然难度也会大大不同。本游戏也有二周目存在,纱迦已经看到有高手到此境界了。纱迦本人对此游戏玩得极少,技术一般,相信有了DC版之后必会突飞猛进。

现在就让纱迦来带大家走马观花一下吧!

水中都市



↑这是一个被洪水淹没的废弃都市,现在是敌人的秘密基地。



↑不用说,自然是BOSS了。

海上基地

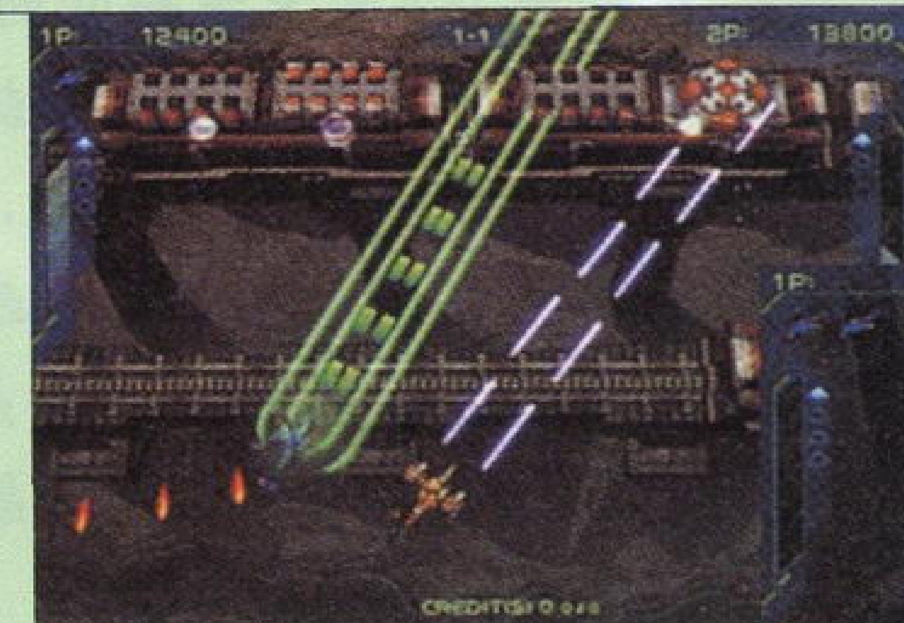


↑又一场水上战斗,看来《零式枪手2》的世界是未来水世界?



↑体积庞大的水上飞机型BOSS。

山岳列车



←一看到列车就想到《打击者1999》里二周目都市那关,很不爽!



→这个BOSS在前四关中是最……的一个。样子很像《打击者1945 II》矿山那关的BOSS。

云海



←彩京空战中的经典场景之一。从画面中可以看出敌方机体全是现在世界各国仍在服役中的机体。

→借助NAOMI基板的强大功能,敌机残骸散落地面的情景做得极好,绝非以前作品所能比拟的。

STAGE5



↑彩京游戏第5关通常都会有一个让初学者头痛的BOSS,《零式枪手2》也不例外。

STAGE6



↑此时已达敌人总部,再往前就……不知道了。(没玩过了,嘿嘿。)

心灵点滴

→虽说副枪攻击不像保险那样珍贵了,但也绝对不能乱用。特别是阿帕奇,它的副枪攻击一定要节约着用。





←虽然发动TURN MARKER时是圆周运动,但半径的大小可以调整,只是圆心始终不变。发现不对时应立刻解除,否则……

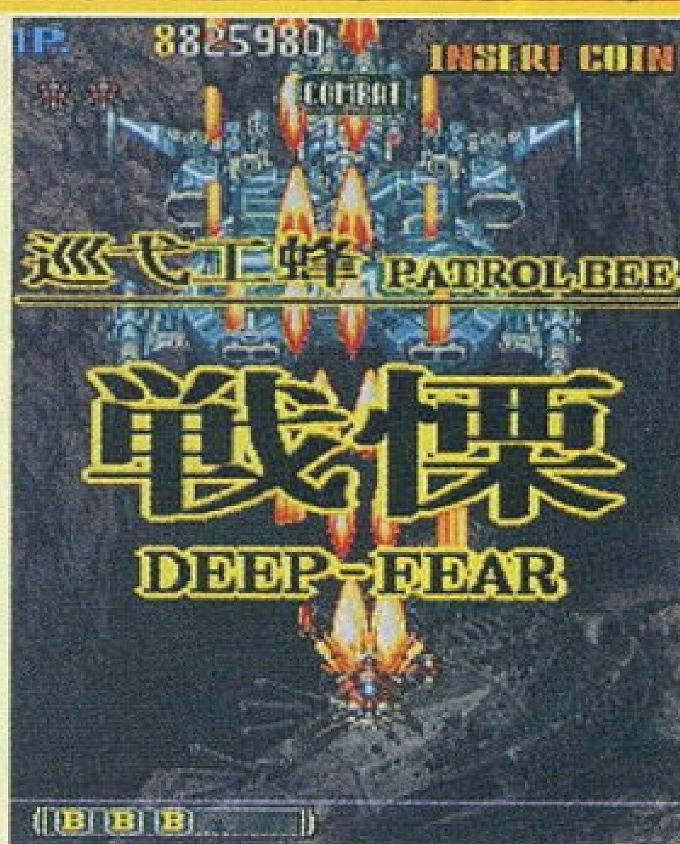
文：ACE飞行员

ARC	CAVE	STG	1～2人
	预定2001年7月推出		－
不明	－		

怒首领蜂 II DO DONPACHI II

振翅高飞，空中的艳丽“怒首领蜂”又回来了

阔别已久的射击游戏名作《首领蜂》的最新作——《怒首领蜂II》又要振动它的翅膀，将艳丽的表演带给各位玩家。听到《首领蜂》的名字就会给人一种莫名振奋的感觉，系列最初作品于1995年推出，当时就以异常华丽的画面表现和骇人的难度让玩家眼前为之一亮，之后不到半年时间就由ATLUS代理迅速登陆SS、PS两大机种，成为当时射击游戏的代表作之一。时光飞逝，在2D射击游戏逐渐萎缩的今天《怒首领蜂II》又倾巢而出了！



搭载全新的能量储蓄系统

《怒首领蜂II》完全继承了前作的游戏系统，并且追加“ENERGY MODE”——能量储蓄系统。在游戏中画面下方会出现一道能量槽。只要成功地躲避敌人的子弹就会使能量槽上升，当能量槽蓄满之后就可以发动威力惊人的大爆炸，攻击效果真是惊天地泣鬼神，会对BOSS级别的强力敌人予以重创，这可以说是一种没有个数限制的“保险”。根据玩家选择的机体不同，能量槽的储蓄时间和爆炸的威力都会有所分别。当然游戏中同样可以选择传统射击游戏中开始携带“保险”的游戏模式。玩家可以根据自己的喜好在游戏初期任意选择。



▲注意图片下方出现了能量槽。
▶强力激光束魄力释放！

金蜂出动！极限最高分的挑战！


▲熟练切换集中光束攻击和扩散攻击是取得高分的关键。

熟悉《首领蜂》的玩家一定记得游戏中时常会出现“金蜂”形状的奖分道具，但是好像“吃”得不过瘾。这次在《怒首领蜂II》中游戏公司会让玩家一次“吃个够”！只要在游戏中释放“保险”或者发动能量爆炸攻击敌人，屏幕上就会出现暴雨般的金蜂群，那时玩家就可以在“金蜂暴雨”中徜徉一番了，当然分数也会迅速增长，实在是太刺激了！不但如此，《怒首领蜂II》和前作一样，共有3个按键设定，分别是：集中光束攻击，扩散攻击，释放“保险”。玩家只要同一时间段内消灭多个敌人就会出现连锁攻击效果称之为“COMBO”，游戏的分数也会呈几何数字增长，虽然这个设定在前作中已经存在，但是《怒首领蜂II》中的“COMBO”效果会更加容易，达到上千次的“COMBO”效果也并不是难事！所以对于追求极限最高分的“射击狂人”来说无疑是一剂兴奋剂！


▲壮观的“金蜂暴雨”出现了！

GREEN-1　“绿色獠牙”的攻击范围和移动速度等各项性能的表现都不错，属于折中型的机体。这样性能的机体应该是初学者的首选了。



BLUE-1　无论是攻击范围，还是攻击威力，都是《怒首领蜂II》最强的机体。集中光束攻击和扩散攻击的切换速度也比较慢，移动速度慢是“蓝色怒涛”最大的缺点。



RED-1　各位玩家注意了，如果想创造最高的分数那么就应该选择“赤红流星”这个机体。虽然“赤红流星”的攻击力较弱而且攻击的范围也比较小，但是拥有超快的移动速度是它最大的优势。



◀游戏2周目的第七个版面时会出现强敌“蜂王”！

▶以“敌全灭”为目标，对于玩家是一次巨大的挑战。

▼复合攻击会给敌人以重创。

恐怖的2周目出现的条件

《怒首领蜂II》和传统的射击游戏一样在完成游戏后会出现2周目。但是根据厂商公布的资料，游戏出现的2周目的条件相当地苛刻。玩家必须在不遗漏任何敌机的情况下完成游戏的6大版面才可以进入超难的2周目进行再次挑战，并且在2周目中会出现全新的敌人。

文：ACE 飞行员

PHALANX

GBA上的游戏可谓层出不穷。最近又公布了一款由KEMCO开发，以近未来的时间为游戏故事背景，充满爽快感的横向卷轴射击游戏《密集火力》。其实资深的玩家可能对这款射击游戏有印象，KEMCO曾经在超级任天堂上推出过同名的作品。这次《密集火力》又被重新制作到了GBA上，并在各个方面进行强化。根据厂商公布的资料来看该游戏的移植度还是很高的，如果一切顺利的话，今年的暑假大家就可以和《密集火力》见面了。

《密集火力》（暂名）

GBA	KEMCO	STG	1人
	预定2001年8月发售		电池记忆
卡带	未定		

怀旧的名作强化登陆GBA，重现昔日射击游戏的辉煌

◆游戏图片为开发中的画面







SPEED

可随时调节机体的飞行速度，共分为三段，用来躲避不同敌人的攻击。

机体保护盾牌

相当于HP的设定，最大可有四格，被敌人击中一次则消耗一格，是抵御敌人最后的屏障。

STOCK

机体可搭载最多四种武器，并可以随时进行切换，灵活地运用每种武器的特性是关键。

BOMB

最大装备三枚炸弹，使用后使屏幕上所有敌人消失，这是很传统的设定。



特殊的设定

游戏中还有一种很特别的设定就是雷达显示器。通过雷达显示器玩家可以清楚地看到整个版面的地形状况，敌人的分布情况以及敌人的攻击弹丸与本机的距离。



▲▼强力BOSS的登场是不可缺少的



梅尔

向未知的世界出发吧！

故事讲述的是由人类组成的共和国同盟军在外太空开采宇宙能量资源的时候遭到了神秘生命体的袭击，几乎全军覆没。发回来的紧急求救信号指出神秘生命体呈液态状，极为凶残。在事态极其严重的情况下共和国同盟军指派两名优秀的飞行员驾驶先进的战机前去营救生还者，并且调查事故的真相。





力奇



文：慕容非

GBA	任天堂	RPG	未定
	预定 2001 年秋发售		电池记忆
卡带	对应 BACKUP 机能		

魔法假日

MagicalVacation

マジカルバケーション™



圣剑传说！ 圣剑传说？ 圣剑传说……

SQUARE 是怎么了？为什么最近老是看到有人叛逃呢？

只要玩过游戏的人应该一眼就可以看出这款 GBA 游戏的来历了——没错，就是前 SQUARE“《圣剑传说》系列”制作组的手笔。只不过制作公司已经是任天堂了。

对于《圣剑传说》这样一个让我迷醉过的游戏系列，我一直是很关心的，可是就不知道什么时候制作组已经离开了 SQUARE 了！难怪好久没有续作的消息……

改换门庭之后的“圣剑”究竟如何？大家一起来看！

故事



男主角

主角是魔法学校的学生，整天生活在靠海的学校里被闷惨了，于是决定纠合一班同学逃课。

于是他们乘坐“魔巴士”开始向海边进军……

海边自然是非常好玩，然而到了晚上，海边就出现了可怕的妖怪袭击主角们！

情急之下，主角们神奇地逃到了异世界“光のブレーン”，可是后来发现要回到原来的世界的方法他们还没有学过呢！那么后来会发生什么事呢？这就是游戏的故事了！



▼这个就是魔巴士！

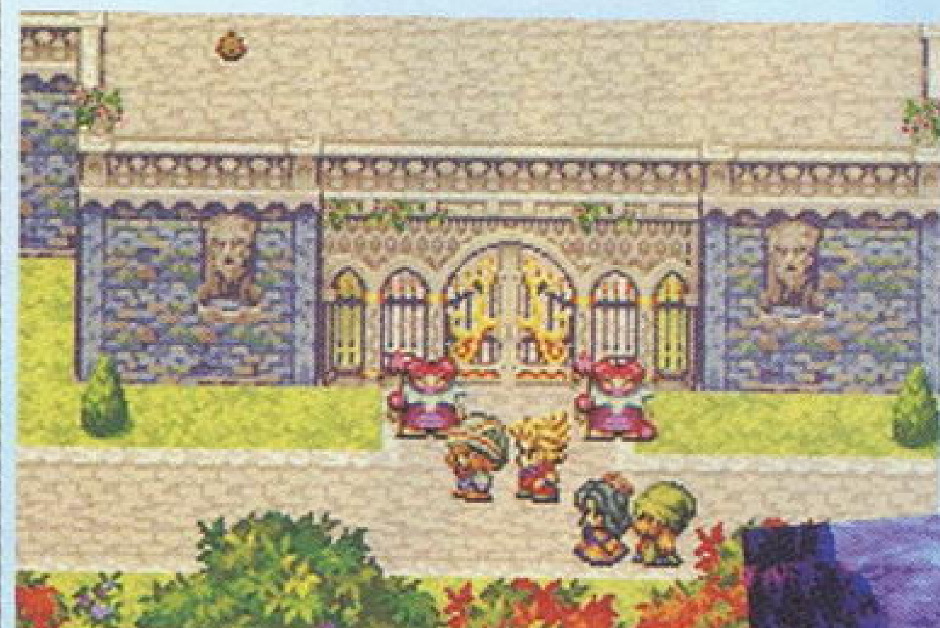
▲这里是主角们厌倦的魔法学校！



女主角

在幻想世界展开的冒险！

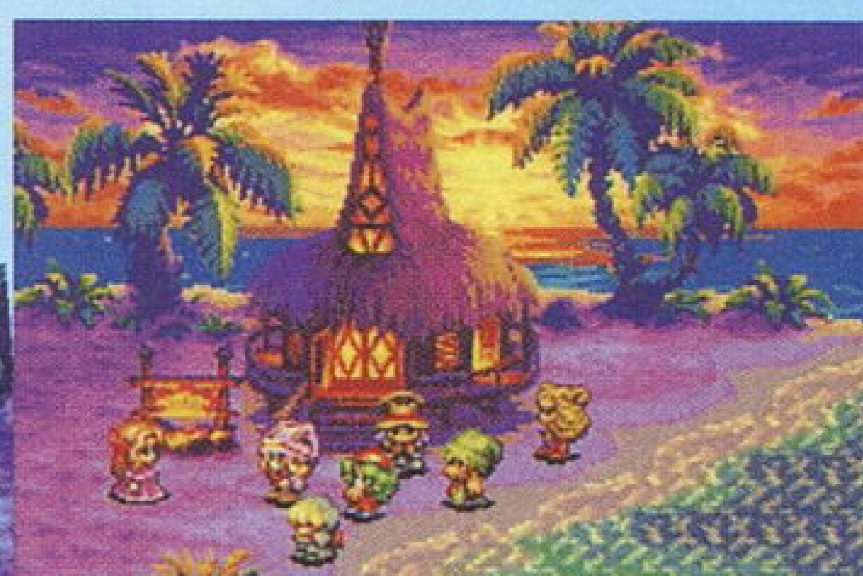
在异世界的村庄里进行冒险的主人公们。可以看出游戏延续了一贯的细致画风，每个细节都表现得很清晰，充满了童话般的幻想气氛。



童话 RPG！！！



▼在海边遇敌！



▲总体来说，游戏的对话画面还是延续了PS版《圣剑》的风格。

好多青蛙！





▶在海边展开的大冒险！这里大家围成一圈，是发现了什么宝贝吗？

战斗系统

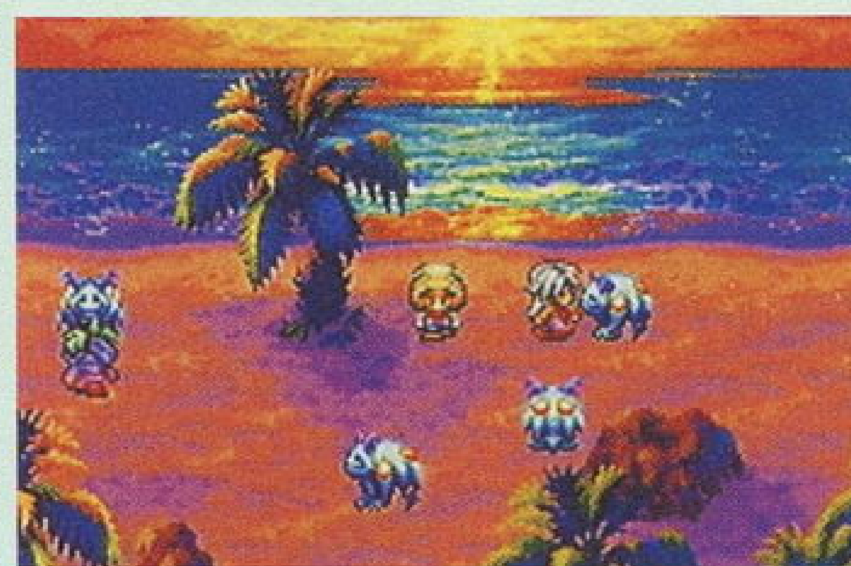
在海边慢慢等到晚霞满天的时候……忽然出现的怪物长得一点也不凶恶，不过从画面中倒是可以确认新作的战斗是小型模拟战斗了！好像跟SFC时候的《财宝猎人G》非常相像呢！也有点像一代的《皇家骑士团》。



前面说到战斗系统，那么现在就来认真看一下战斗系统的特点吧！

战斗是在3×5的小型战场上展开的，看起来敌我方最多只能够派出6个角色出战的样子。每个角色下方会有一条体力槽（未确认，我猜是表示体力的^_^）。战斗指令在左下角表示，可以用方向键变换选择。

战场上是有前后列的区别的，魔法系角色应该呆在后面才会比较安全。不过这种小型模拟战斗若要做出乐趣来，可能总要设计个什么阵型或者协力攻击才好玩，不知道制作小组是怎么考虑的啊。







多姿多彩的同伴！





犬族同伴ピスタチオ

这个ピスタチオ有一双特别长的耳朵（比"泡泡"长），擅长使用的是魔法攻击，很有趣的设定……

《圣剑》的一大特色就是角色众多，这次的《魔法假日》也不例外，照样有各种各样的同伴会加入队伍。这些同伴不仅是来自不同种族长相各异而已，每个人都有不一样的特殊攻击哦。游戏中选择哪些人参加战斗是可以自主决定的。



精灵

精灵系统自然也是少不了的，但已经和以前的八大精灵有一点不同了，这次的精灵出现了"虫"、"音"这些比较新颖的属性，但是想必"水"、"火"、"光"、"暗"这些元老还健在吧？主角一开始就会选择一种属性作为守护精灵，以后的战斗中，跟角色自身属性相同的精灵会发挥更大的威力！

但是好像精灵并不是一开始就有的，在冒险途中可以逐个遇到那些精灵们，当设法使它们加入之后才可以得到精灵的力量。



▼如果属性不合，那么精灵的力量就会大打折扣

精灵トースト

与火精灵的相遇

精灵スティック

异世界的景色





◀这里的居民长得也很有创意……

掌机上出现这种画面真的是爽呆了！



▲那么像这样的巨大宫殿，主角们又会遇上什么样的奇遇呢？

文：D·S







GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2001年9月21日发售		电池记忆
卡带	未定		

GBA上最受期待的S·RPG即将登场！究极报道第2回！！

引入超人气动画名作的《机动战舰NADESICO》和《机甲战记德拉古纳》的最新“《机战》系列”作品——《超级机器人大战A》已经决定发售日了！9月21日！！哈哈，想来许多铁杆“机战迷”都会连同这款游戏一起购入GBA吧，随时随地体会“《机战》游戏”的乐趣，难道不是我们的梦想吗？

这一次D·S会为大家详细介绍有关“主人公设定”、“盾防御”、“新技能COUNTER”、“合体攻击”以及“精神指令的变更”的内容，希望所有喜爱“《机战》系列”的玩家能够在游戏发售之前就对这款新作有所了解。NOW，LET´S GO！



科特罗（夏亚）驾驶百式的援护攻击。



布莱德舰长和尤利嘉舰长的之间对话，这可是“《机战》系列”中第一次出现呢！

盾防御

在以往的“《机战》系列”作品中，“盾防御”（シールト防御）是机师的一种特殊能力，而发动这种技能是需要根据一定的几率才会随机出现，因此造成了这种出色技能的“浪费”。在《超级机器人大战A》当中，“盾防御”这种技能会有很大的变化，在画面所显示的数据栏第三项“SH”能量计就是防护盾的耐久值。发动“盾防御”这种技能时，当承受攻击后便会减低防护盾的耐久值，而防护盾的耐久值耗尽时才会削减机体的HP。



万丈的特殊技能“盾防御”发动，完全克制了敌人的攻击。

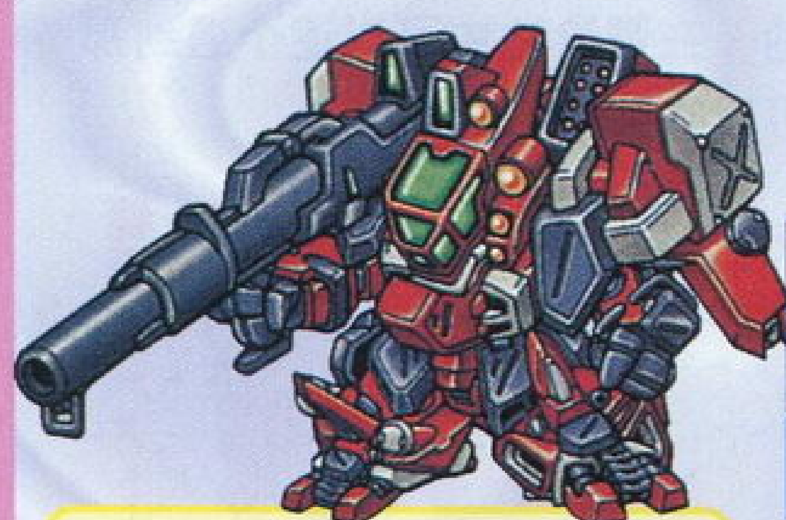


新增角色科尼·瓦卡巴也会使用“盾防御”。

主人公和专用机体大公开

作为“《机战》系列”的卖点之一就是主人公系统的设定，而这款即将面市的游戏当然也不会遗漏这项设定，但是有一点是不同的，那就是在一男一女两位主角设定中选择一位作为主人公后，另外那名原创主角不但不会是同伴或恋人，而是以敌人身份出场阻止主人公的行动！（当然随着故事的发展，当达成一定的条件之后，另外一位主角也不是没有可能加入的）

当确认了主角之后便需要选择主角的专用机，主角专用机依然有“真实系”和“超级系”之分。两种不同的系别会有不同的强化专用机在故事剧情发展到一定程度后出现，玩家可以根据自己的喜好认真选择。



拿斯安古利夫

拿斯安古利夫是擅长远距离作战的机体，“一发必中”的强力远程攻击非同小可！

男主角
亚古塞鲁·亚路玛
（アクセルニアルマー）





除了他的名字之外，其余有关他的一切资料都不明，拥有良好的驾驶技术，是一个性格开朗的神秘失忆青年。



锁定目标



一发必中



像雨点般的拳头击打着对手。



索路基

装备固定兵器，擅长格斗技的主角专用机，近距离战的王者。



泰系华

擅长中距离的战斗，是一种能力平均的机体。



锁定9月21日！令你夜不能寐的游戏在GBA上复活！！

合体攻击系统

在《超级机器人大战64》中受到好评的“合体攻击”系统在这款新作中“复活”了！在《超级机器人大战A》中，要想使用“合体攻击”除了要有指定的机体和必要的特定条件外，只要使敌方机体进入我方准备发动“合体攻击”的“机体组合”所处位置周围的8格以内就可以使用。“合体攻击”威力惊人，但却非常消耗EN，故此千万不要乱用，当然更要小心敌方角色可能也是会使用“合体攻击”的。

一击必杀！

集合最强力量的梦幻组合！！

从地图画面上看已经满足了使用条件。一旦满足了这一系列特定条件，在武器一览表中就会出现了“合体攻击”的必杀技。

↑机动战机德拉古纳3人组的最强攻击发动！

↑→泰坦3和神宝3的“合体攻击”，将敌人打成碎片！日轮攻击配合圆月攻击的新必杀技！

新技能 COUNTER

这是《超级机器人大战A》追加的角色新技能，从字面含义中也可以了解到这是一种反击对手的技能。当受到敌方机体攻击时，在一定的条件下发动反击的机体会立即出招截击对手。除了可以回避敌方的攻击，还可以趁敌方出招的间隙使用“会心一击”重创它，非常厉害！

“空手达人”一矢驾驶爱机泰姆斯出战，但是遭遇敌方抢先攻击。

COUNTER发动，“会心一击”必定会击中对手，巨COOL！

石破LOVE LOVE天惊拳

↑多蒙和玲之间爱情力量的最强攻击！

魔神光线

↑《机战》系列”的元老，著名的3大魔神的“合体攻击”，天崩地

双重爆裂冲击

↑→《机动战舰NADESICO》中登场的达尔科路基·佳尔和山田二郎的“合体攻击”发动！

女主角
娜美亚·拉奥尼斯
（ラミア・ラヴレス）

驾驶着由她的父亲亲自开发制作完成后遗留下来的机体，身份和年龄一切不明，是一位不爱说话的神秘少女。

安祖古鲁

以弓箭为主要武器的远距离射击型机体，从外型上看像个“天使”。

华依沙格

以剑为主要武器的近距离格斗型机体，从外型上看有骑士风范。

精神指令的变更

每次推出新一集的“《机战》作品”，制作小组都会追加新的“精神指令”，而《超级机器人大战A》当然也不会例外。就目前的资料来看，新增加的“精神指令”有“应援”和“突击”两种。前者的作用是使指定的机师在一次战斗之后所得到的经验值是普通情况下的两倍，与精神指令“努力”的效果相似；后者的作用是在一回合之内，除了地图兵器，机体移动后可以使用任何武器攻击。从这两种已知的“精神指令”的用途来看，这一次的《超级机器人大战A》对玩家在战术安排上又将会有新的要求。

尤利嘉舰长有“应援”这项精神指令。

《机动战士高达 第08MS小队》的主人公斯罗，拥有“突击”这项精神指令。

文：纱迦



格斗之王 GBA（暂名）

THE KING OF FIGHTERS GBA

GBA	MARVELOUS ENTERTAINMENT	FTG	1～2人
	预定2001年12月发售		电池记忆
卡带	未定		

告诉广大"《格斗之王》迷"一个天大的好消息——"《格斗之王》系列"的最新之作即将在GBA上推出！熟悉"《格斗之王》系列"的玩家一定知道《格斗之王97》是大蛇篇的完结篇，而《格斗之王98》是纯格斗的大集合，《格斗之王99》则是N.E.S.T 篇的开始，但两篇之间的剧情明显有些连接不上。本作的故事背景正是设定在大蛇篇和N.E.S.T 篇之间，是一段原创的剧情，而厂方还参考了嬉野秋彦的《格斗之王》小说，相信一定会很吸引人。

草雉京加入任天堂，八神庵转战GBA！

看到这些游戏画面后，玩家是否有些吃惊呢？如果不是背景有些单调，恐怕大家会把它误认为是《格斗之王99》吧。其实这也不奇怪，因为原来的NEO · GEO只是一个准32位机，而GBA是一个如假包换的32位机。怎么样，是不是很动心呀！

除了故事、画面之外，大家最关注的当然是系统了。前面已经说过了，本作的剧情设定在《格斗之王97》和《格斗之王99》之间，所以究竟采用了哪些系统目前还不好说。至于从《格斗之王99》才开始出现的援护系统，目前还没有迹象表明它将会登场。希望马上就能够得到相关的资料。



→看，飞翔流星拳发动中！多帅的动作，而这么多的残像也说明GBA的机能的确不俗。



↑这个动作被保留下来是情理之中的事，在整个系列中只有最早的两作没有这个设定。



↑又一个基本系统，有无敌时间存在。从开始到现在一直都有这个设定。



↑"《格斗之王》系列"的特色之一，可以说不会跳跃就不算会玩《格斗之王》。



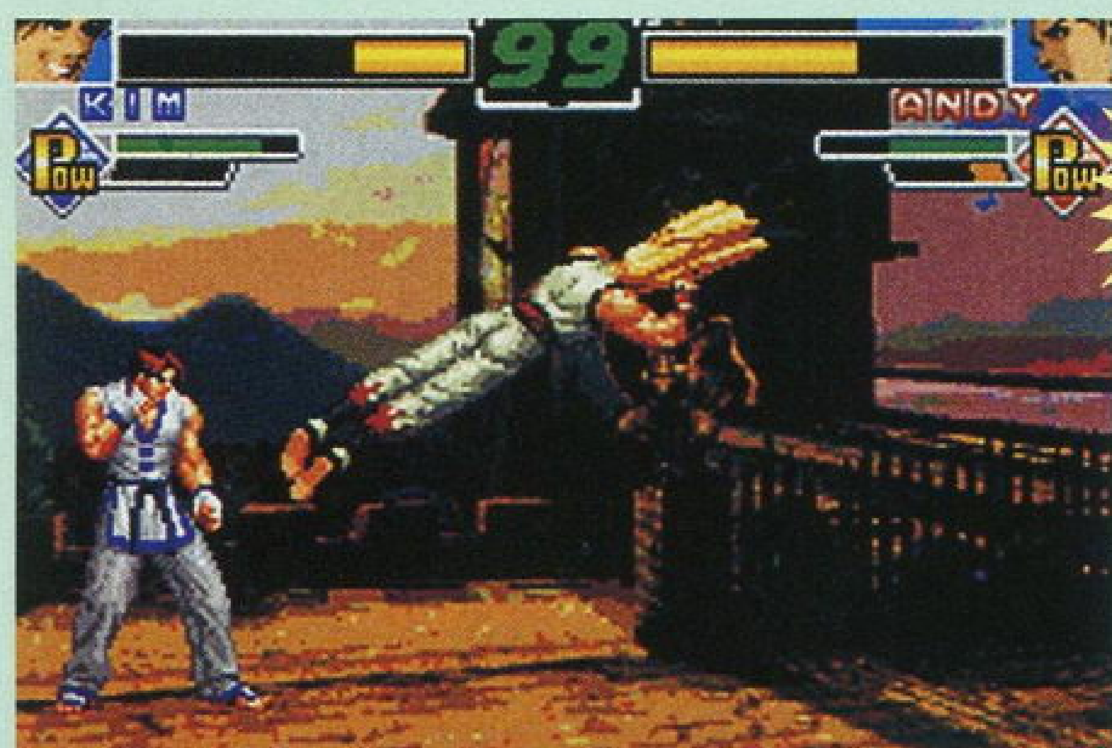
↑这个动作是……紧急回避吗？有点像，但又不全像，看来有新系统增加呀。

新旧系统大集合！

登场角色部分公开！

本作的登场角色总数在20位以上，目前只公布了以下的这15位。在登场角色中居然没有草雉京和八神庵，但这显然是不可能的，这说明一件事，那就是他俩又成了隐藏角色。再就是没有全勤角色麻宫雅典娜，是因为她的肖像权被别人买走了吗？大家还可以看出，本作好像是三人一队，这么说没有援护了，不过纱迦猜测本作很有可能是三人一队但有一人是援护，也就是说只有两人作战，大家等着瞧吧！





看！只在DC版《格斗之王99》中出现的全新场地也在本作中登场了！



陈哥、陈哥！陈哥也登场了！纱迦一向认为陈哥挥舞他的大铁锤时就好像天下第一剑客西门吹雪在拔他的剑一样优雅动人，实在是大智若愚、大巧若拙。



安迪的特殊技——昂面！看来角色的动作绝对是完全保留了，实在是GBA玩家之福啊！



请看，在POWER槽下面有角色的姓名。不知道这是表示未登场角色，还是表示援护角色。




龙炎舞！动作过渡多么自然，绝非当初的GB版、NGP版所能比拟的。





奇怪，为什么都有特瑞呢？看来MARVELOUS的程序员很喜欢特瑞？

94 大蛇篇第一作，也是系列的第一作，BOSS是卢卡尔。

95 大蛇篇第二作，草雉京的宿敌八神庵首次登场，一位偶像从此诞生。BOSS是终极卢卡尔。

96 大蛇篇第三作，随着神乐的登场，三神器角色全部到齐，BOSS是大蛇四天王里的高尼茨。

97 大蛇篇最后一作，也是最受欢迎的一作，庵和莉安娜因大蛇之血而暴走。BOSS是大蛇。

98 将以前登场的角色来了一个大集合，是一部与剧情无关的特别之作，针对前作中不合理的地方作了改进。

99 N.E.S.T 篇的第一作，新主人公K首次登场，BOSS是N.E.S.T 的干部库里扎利德。

2K N.E.S.T 篇的第二作，与K相对的控冰角色KULA登场，BOSS是N.E.S.T 的上级干部ZERO。

开发者直击访谈

问：为什么本作的故事会设定在大蛇篇和N.E.S.T 篇中间的空白部分？

答：我们在网上做过有关的调查，发现玩家很希望京和八神的故事可以重现。于是我们决定为他们设定一个全新的故事，这样一来刚好可以弥补这段空白部分。

问：对《格斗之王》迷来说，角色是很重要的。这次会有些什么人物登场呢？虽然已经公布了部分角色，但是究竟会有多少角色和队伍登场呢？

答：我们预计会有超过20名角色登场，而组队问题马上就会公开，希望大家耐心等待。

问：请问在这次公开的那幅以京和八神为骨干的插画中，在他俩背后的那人是谁？

答：对不起，暂时还不能公开他的真实身分，请大家自行想象吧！

问：请问目前的开发状况是多少？

答：已经完成了30%了，正开始角色部分。

问：最后您有什么话对《格斗之王》的支持者说吗？

答：虽然最新一集的作品是在掌机上推出，但是它将依然保持以往系列的风格，请大家继续支持！





文：ACE飞行员

Z.O.E 2173 TESTAMENT

ゾウイ 2173 テスタメント

KONAMI的重量级作品《Z.O.E》在PS2上推出之后受到了玩家的普遍认同，加上同期推出的同名电视动画影响，使得《Z.O.E》在日本的人气迅速攀升，有不少的支持者。KONAMI看准时机公布了该作的GBA版，命名为《Z.O.E 2173 遗嘱》。游戏类型也由PS2的动作射击游戏演变成一款战略游戏。另外，游戏的故事发生在PS2版《Z.O.E》的150年以后，所以可以说GBA版本的《Z.O.E 2173 遗嘱》是一个完全独立的原创游戏。

GBA	KONAMI	SLG	1人
	预定2001年9月27日发售		电池记忆
卡带	未定		

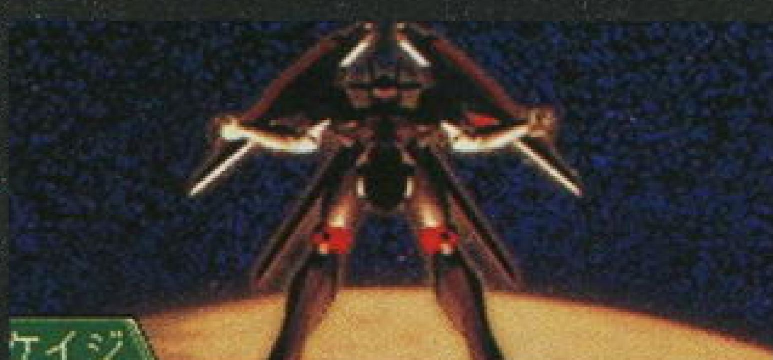
Z.O.E 2173 遗嘱 《Z.O.E》最新作登陆GBA！机器人热斗风暴即将展开！！！

故事 STORY



健二第一次遇见"LEV"

公元2173年，人类已经成功地冲出了宇宙，生活圈扩展到从月球到火星之间的广阔地区，而且渐渐向木星延伸。在一艘由地球开往火星的移民太空船"波拿巴鲁多III（ボナパルドIII）"中，有一位名叫健二（ケンジ）的少年就在这艘太空船上工作。奇怪的事情发生了，有一天，健二受到一名神秘少女的指引，与她一同乘坐上一架不明的"LEV"（人型兵器）离开了移民太空船，不过当两人刚刚到达火星之后就被政府以非法夺取军用武器的罪名逮捕，并且将其关进了监狱。健二的朋友亚里斯（アレス）不惜冒着生命危险把他救了出来。从此之后，健二加入了反地球政府组织"ENDA"，他的命运也从那时起改变了……



神秘的"LEV"机体出现



美罗娜与健二的首次相遇



亚里斯担心健二卷入事件之中

全新的IAS战斗系统 SYSTEM

《Z.O.E 2173 遗嘱》是以回合制的形式进行，玩家可以操控"LEV"在地图上进行移动，这一点和著名的"《机战》系列"非常类似。也许这样的系统在SLG中出现得太多了，所以KONAMI在战斗系统上力求突破，开发出一个名为"IAS（Interactive Action System）的系统。无论"LEV"对敌攻击还是防御，都会进入这个系统。进攻时玩家可以用手柄控制"射击瞄准器"并攻击敌人，在防御时玩家这么操控"LEV"躲避敌人的进攻。可以说在《Z.O.E 2173 遗嘱》的战斗系统中加入的大量的动作游戏的元素，使得整个游戏在战斗中时刻呈现出紧张的压迫感。



战斗画面及其魄力（当然，对于掌机来说）

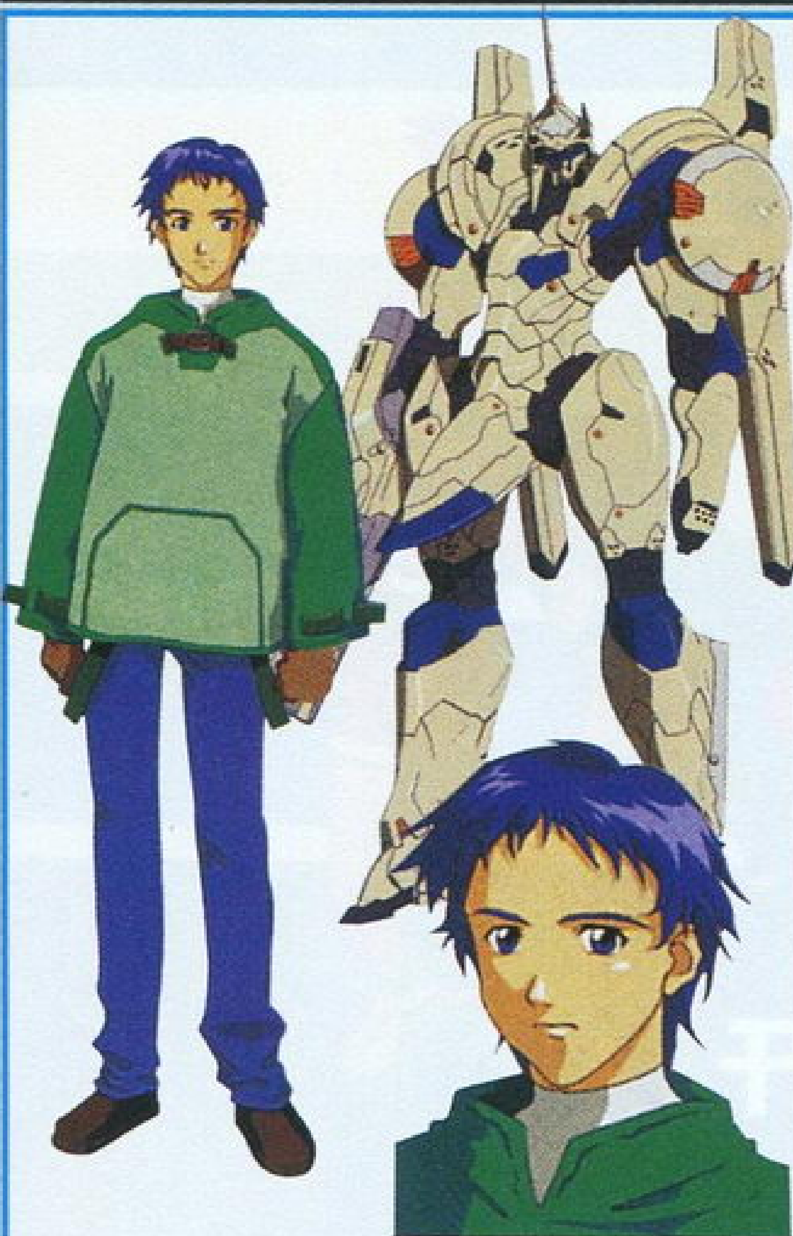

战斗地图和《机战》系列十分相似





要及时预测敌人移动的位置

角色介绍 CHARACTERS



健二

在太空船"波拿巴鲁多III"中工作的少年。由于他是在宇宙中出生和长大的，所以对宇宙有着一份特殊的感情。健二的内心比较脆弱，时常需要好朋友亚里斯的帮助，这使他感到不安。所以在亚里斯面前健二总是有一种自卑感。



美罗娜

在太空船"波拿巴鲁多III"中一直沉睡着的神秘的少女——美罗娜。引导健二去驾驶"LEV"的人正是她。其实美罗娜本人同样驾驶着一架神秘的黑色"LEV"，她将和健二一同行动。两人今后的命运也紧紧地联系在一起了。

亚里斯

与健二一同在太空船"波拿巴鲁多III"工作的少年。虽然平日亚里斯是一个寡言少语的人，但是实际上他是一位深藏不露的人物。亚里斯可以称得上是一位博学家，对各种事情都很精通。当他得知健二被捕后便奋不顾身地去搭救健二，最后还游说他加入了反地球政府组织，是游戏中重要的角色。





明前作发售不足四个月，续作就宣布制作！

洛克人EXE2

GBA	CAPCOM	RPG	1人
	预定2001年12月发售		电池记忆
卡带	GBA专用通信对战线		

可以说是CAPCOM公司吉祥物的"洛克人"，其相关游戏的开发一直没有中断过，全新形态的《洛克人EXE》在大获好评之后，制作组又马上开始了《洛克EXE2》的开发，看来，一个全新系列——"《洛克人EXE》系列"又将发展、壮大！



新的四种病毒

率先公布的4种病毒（也就是4种敌人造型），仍然保持和前作一样的风格。



BOSS角色的征集

这次《2》中最特别的地方，恐怕就是BOSS角色的征集了，CAPCOM公司已经开始在日本漫画杂志《コロコロコミック》(直译：《滚滚漫画》，月刊，小学馆出版）上向广大"洛克人FANS"发出邀请，只要读者在明信片上画出自己设计的的BOSS角色造型，再给BOSS取一个酷名，最后写出它会有什么必杀技寄给杂志社。这样就有机会被CAPCOM选为正式的BOSS角色了，正式的结果将会在11月号的《コロコロコミック》发布。在漫画盛行、绘画成风的日本，这项活动可以说是相当吸引人啊！



最新游戏画面公开



▲城市画面，还是斜45°的标准画面。



▼迷宫画面，这里会遇上什么样的敌人呢？

◀战斗画面，对手是在各代《洛克人》游戏都有登场的标准敌人："小铁帽"。





▶红色的洛克人？洛克人的全新进化形态？

洛克人与您再次相约于GBA！

文：LIKY

恐龙创世纪



棘龙

GOWIN再度出击！GBC版《×龙危机》？《恐龙创世纪》锐意制作中！

GB&GBC	GOWIN	SHT	1人
	预定2001年8月中旬发售		密码接关
卡带	–		

游戏目前还处于制作阶段，相信没有多久就可以面世了！现阶段本刊不能够披露太多秘闻的啦！所以大家只好一边等一边嫉妒吧！^_^

游戏的基本剧情

丽利在下班之后，一如往常地在家中洗去一身尘灰，拿着冰凉的啤酒，看著没有属名的录影带，打开来看才知道节目中提到有关恐龙的遗骸，而且录影带里的一个新发现的岛屿竟然有原住民的壁画——画着类似恐龙的生物，第六感一向很准的丽利决定前往此岛探个究竟，于是就约一些志同道合的好友一同前往。



霸王龙

到了该岛丽利就直奔遗迹去看壁画因为她相信壁画上的东西并不寻常，于是大家就聚在一起讨论壁画上的东西（这壁画上刻著该部落的祭典仪式），不久一位部落的族人就对丽利一行人说："在我们部落里有个传说，就是在夏季的夜晚常常会有人听到野兽的怒吼，有人也会无意中看到奇奇怪怪的野兽，但是就在18年前一场大地震之后就没有人再听过或看过野兽的踪迹了。"于是主角们就沿着族人们的指示前往以前被称为禁地的迷幻之森。（被称为迷幻之森的原因是因地形关系造成了森林终年迷雾，即使是部落的勇士也不敢深入森林，只在森林的周边打猎）

但是丽利和凯蓝认为深入森林才能满足他们的好奇心，于是一行人浩浩荡荡地就这样走进了迷雾森林。进了迷雾森林之后渐渐发觉沿路都是稀有的动植物，但是丽利依然认为还有更惊人的东西在里面。于是又前进了一段路，但是路却越来越陡了，走着走着愕然发现这里竟然有山洞，从山洞里传来阵阵的水流声还夹杂着未曾听过的吼叫声，这时大家都明白这是恐龙的叫声，但是大家为了再确认是不是真的有恐龙的存在，决定以竹筏沿着洞里的河流前进。不知过了多久从山洞的另一头传来了微微的光源，而光源也随著竹筏的前进越来越大。忽然考古学家凯蓝大喊"瀑布"，但是已经来不及了，大家都被瀑布冲散了。为了寻找失散的伙伴，主角和女主角决定在充满恐龙的世界里冒险。（游戏开始）

玩"悟空"送"恐龙"活动计划

一、玩家玩GOWIN最新GBC游戏《悟空降魔录》后，活动结束日之前将最后的通关密码和最终画面的简略描述寄至杂志社"玩悟空送恐龙活动组"（要在信封上注明），就可以参加抽奖活动。

二、寄来的答案上请加盖出售此游戏的店家印章以证明玩家使用的是GOWIN的正版游戏。

三、活动结束时间为：2001年8月15日（以玩家寄出信件的邮戳日期为准），获奖名单将在本刊总第40期上公布。

四、奖品为GOWIN即将于暑期推出的GB和GBC游戏"《恐龙创世纪》限定版"金卡带（此限定版不在市面上出售）。

五、奖品数量按我刊发行的省、直辖市划分，总共会送出37套。



女记者 珍妮佛

US莎木 — 黄金珍藏

画面	音效	系统	游戏性

评分	GOUKI	纱迦	D·S
	8	10	8

GOUKI

游戏素质是毋容置疑的。

无疑是重新回顾酷小子芭月凉沉重命运的一次机会（或者说是一个理由），只不过此次的命运之旅是英文版的"。随时可以切换字幕的设计可谓十分贴心，不过是否能够让中国玩家"学习英文"那就实在是见仁见智了。比较"老套"的为父报仇的故事中间穿插着必不可少的爱情"戏"，也许有许多朋友都和我一样在替原崎望叹"不值"，我还是希望《莎木》的最终章是发生在美国，那样原崎望就有望与芭月凉再度重逢了……

纱迦

《莎木》这个游戏，对于玩家来说已经不仅仅是一个游戏了，在某种意义上它已经成了DC乃至SEGA的象征。

《莎木》代表一种全新的游戏类型，铃木裕大师深邃的思想实在令人佩服，但可惜的是DC的机能无法完全表达他的思想，就算是XBOX和PS2也不行，所以失败也是无法避免的。可以说，DC的失败，《莎木》是脱不了干系的。

对于一个DC玩家来说，如果要买一款Z版游戏的话，这款游戏实在是上上之选。首先，《莎木》在DC上的地位无"人"能敌；其次，这游戏尽管有这样那样的毛病，但绝对是经典中的经典；再次，全英文的设定对于中国玩家来说实在是太方便了，这样才能完全了解《莎木》的博大精深；最后，本游戏价格低廉——3000日元就能买到4张GD-ROM，实在是划算。

D·S

DC名作的英语复刻版，基本内容同1999年末的初回版本完全一样。对于到现在还没有购买《莎木》的DC机主以3000日元的低价格购入确实非常有吸引力。虽然没有日语配音，但是标准的美语配音远比想象中要出色得多，并且可以自由切换英语和日语的字幕显示，对于想深刻了解《莎木》剧情或学习外语的玩家来说，确实非常方便。除此之外就基本上没有什么变化了，看来SEGA在《莎木Ⅱ》推出之前，再次发售这款《US莎木》，无非就是为了让更多的玩家了解《莎木》这款游戏，体会"《莎木》的世界"中看似平凡，实则细腻精致的"真味"。

US莎木　世嘉\AM2/DC/4GD-ROM/US SHENMUE/FREE/2001-07-05/系列第一作之美版完全移植/对应VGA/至少80格/1人

对战麻将 CAPCOM VS. 彩京全明星 — 不过不失

画面	音效	系统	游戏性

评分	GOUKI	纱迦	D·S
	6	6	7

GOUKI

麻将游戏由来已久，不过却因为一些其它的原因而导致游戏的变质，使得人们在谈到麻将游戏时就露出不屑的神情。事实上在专业的游戏主机上，你是不会看到那些什么"18禁"的成人麻将游戏的。一款优秀的麻将游戏的销量甚至还能够超过100万套（D3 Publisher的《1500日元系列 Vol.1 麻将》），也许这就是CAPCOM决定与彩京合作推出这款游戏的原因。规则、CPU的AI方面实际上也没什么可说的，而卖点应该就是CAPCOM的这块招牌以及那些为《街霸》FANS、彩京FANS所熟悉喜爱的人物吧。有过日式麻将经验的玩家绝对可以轻松上手。

纱迦

彩京对CAPCOM——多么吸引人的标题呀，可惜，这既不是格斗游戏，也不是射击游戏，而是一个麻将游戏。

出于对彩京的无限热爱我义无反顾地玩了玩这款游戏，感觉还不错。彩京加CAPCOM做出来的游戏就是不一样，就算是个麻将游戏，也是一个很好的麻将游戏。对于喜欢麻将游戏的玩家来说，本游戏值得推荐。

游戏里的角色都是两家厂商的著名游戏里的角色，每一位都附有详细的资料，对于我们这些游戏编辑来说实在是很有帮助。最后要说的就是，GOUKI的麻将打得那叫一个烂呀！嘻嘻！

D·S

汇集了CAPCOM和PSIKYO两大著名游戏厂商旗下经典角色的麻将游戏。虽然麻将游戏很难有什么创新之处，但是这款游戏还是有它的独特之处。首先是引入了角色设计这项系统，使玩家可以充分融入其中，MINI动画的设计非常搞笑，在疲劳了一天之后，回到家中品味这种轻松活泼的游戏也不失为一种健康的选择。另外就是该游戏为不熟悉日式麻将的玩家提供了"彩京麻将讲座"这项设定，非常方便。综合来看，这款游戏除了保留了麻将游戏一贯的"中毒性"之外，在难度方面并不高，比较适合没有太多时间来玩游戏的"上班族"。

对战麻将 CAPCOM VS. 彩京全明星　CAPCOM/DC/TAISEN NET GIMMICK CAPCOM&PSIKYO ALL STAR/TAB/2001-06-28/原创/对应VGA、振动包、键盘、网络对战/9格/1人

超级街头霸王ⅡX挑战者 — 热血推荐

画面	音效	系统	游戏性

评分	GOUKI	D·S	ACE飞行员
	8	8	8

GOUKI

旧瓶新酒的做法CAPCOM也不是第一次了，继去年底在DC上推出了网络对战版的《SSFⅡX》半年后，我们又在一台新的主机上看到了带序号"Ⅱ"的正统"《街霸》系列"作品。在玩过之后，除了对GBA的4按键配置有些不满之外，几乎就没有什么遗憾了——能在掌机上（换言之"随时随地"）玩到这样品质的《街霸》作品——角色动作流畅，连续技一个不少，判定准确、操作感一流，再加上原创的场景、人物原画设定以及必不可少的隐藏人物的选择——也应该心满意足了。在GBA的初期就能够有这样表现力的游戏，这让人对将要移植的《街霸ZERO3 ↑》以及《KOF》格外期盼。

D·S

元祖格斗游戏《街霸ⅡX》终于登陆GBA了！之所以加上了"挑战者"这个副标题，就是为了使这款游戏能够超越以前其它机种的移植作品。就GBA的游戏画面而言，比起标准的街机版画面也有七分神似之处，再加上背景舞台、胜利画面、闪光效果以及通关画面都经过重新包装设计，无疑使这款游戏在画面移植效果上远远超过了我们的想象。但是GBA在按键设计上似乎没有达到"《街霸》系列"的操作要求，按键的强度决定如何划分"轻拳脚"和"中拳脚"，这本身对于爱好"《街霸》系列"的玩家就是一个巨大的打击，好在适应一段时间之后还是可以使用一些玩家都熟知的连续技，因此这款游戏也有一定的收藏价值，能够随时随地玩到《街霸ⅡX》，这可不是每个机种都能做到的啊！

ACE飞行员

只要CAPCOM存在一天，"《街霸》系列"将永远不倒。玩过GBA版《超级街头霸王ⅡX挑战者》之后深深地感到"《街霸》系列"的确是一部不朽的作品，对于GBA版的《街霸》能够有这样出色的表现本人感到十分惊讶，其移植程度已经超越过去MD、SFC上的"《街霸》系列"。游戏中许多场景都是重新绘制，加上全新的人物肖像等GBA版独有原创要素，不但再次让我们领略了《街霸》独有的魅力，也向世人展示了GBA强大的机能。虽然游戏的操控方面存在"先天不足"，但是能够在一部掌机上玩到这样出色游戏，各位玩家应该知足了吧！

超级街头霸王ⅡX挑战者　CAPCOM/GBA/SUPER STREET FIGHTERⅡX RIVAL/2DFTG/2001-07-13/系列作品/对应连线对战/电池记忆

重金属 — 不过不失

画面	音效	系统	游戏性

评分	GOUKI	D·S	ACE飞行员
	7	6	6

ACE飞行员

很纳闷，CAPCOM为什么会这样执着于将美国漫画游戏化的工作？美国各大漫画英雄们纷纷被打上"CAPCOM"的烙印登陆各大游戏平台。《重金属》就是最近登陆DC及街机市场的一款3D格斗游戏。游戏画面的表现还是比较让人满意的，人物的造型依旧是刚健有余而柔美不足，与DC上较早的《再生侠》相比，游戏场地中增加了数十种武器及道具使游戏的元素丰富了不少，但是由于游戏场地太小所以总是给人一种身怀绝世武功却无用武之地的束缚感，这的确是《重金属》的一大败笔，加之游戏中人物的类型较少使得游戏性不高。但是只要你和朋友在《重金属》中合作进行游戏或者对战你就立刻会发现《重金属》还是有它可圈可点的方面的，加之DC版中的"CHAOSMATRIX"极富挑战性并且支持网络对战，所以说《重金属》还是一个值得一玩的游戏。喜欢美式暴力游戏的DC玩家可以试一试这款CAPCOM的最新作品。

纱迦

玩起《重金属》，我就不禁感慨万千——毕竟是我的第一个"前线狙击"啊！

喜欢《再生侠》的朋友，想必是不会错过这款《重金属》的。同是CAPCOM出品，又同是一个类型，而且画面是有过之而无不及，有什么理由会错过它呢？《重金属》除了画面更胜一筹外，火爆程度也要夸张得多，不过这样一来的代价就是战略性比起《再生侠》来差了很多：场地变小、武器强得有些过分，好不容易有些障碍物，居然一炮就轰没了——本游戏充分验证了"最好的防守就是进攻"这句话。

游戏背景音乐全部采用的是摇滚乐，在我这个外行听来，感觉就是——很热闹。还有一点很致命的设定就是本游戏只有在网络对战时才能实现四人对战，这无疑又降低了它的吸引力。唉，失败。

D·S

又是一款CAPCOM出品的美式风格极浓的ACT类游戏。虽然打着"重金属"的旗号，但是背景音乐却非常单调，以重金属乐迷听了近10年的耳朵来评判的话，该游戏的重金属音乐只能说是空有摇滚乐其形而无其实。不过该游戏的操作很简单，即使不是ACT类的高手，也能够很快上手并玩得非常起劲。"TAG模式"还是比较出色的，视点切换有魄力，角色动作够流畅。在CAPCOM对这类游戏单纯追求爽快感的现实面前，喜欢ACT类游戏的玩家还是不必苛求太多吧。

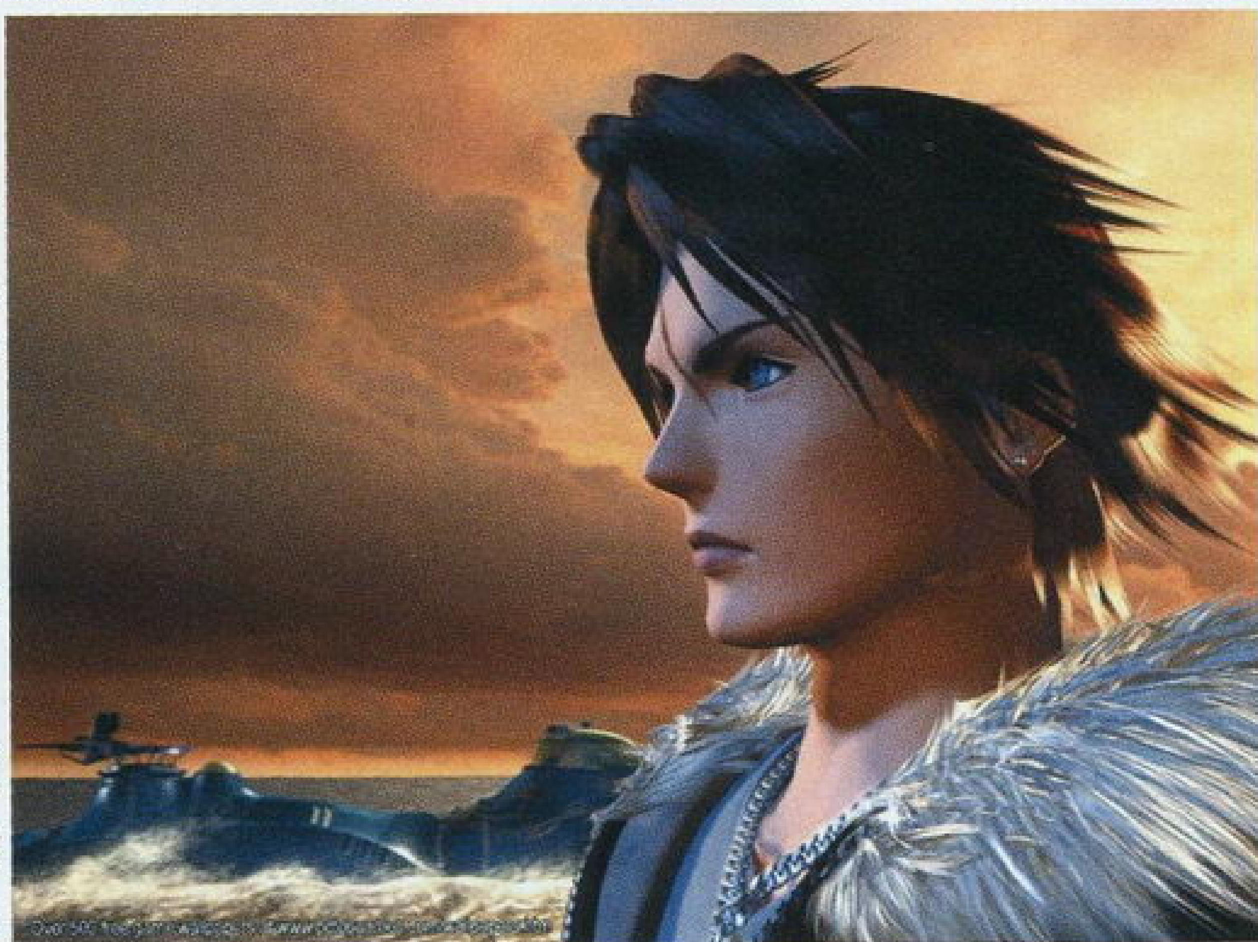
重金属　CAPCOM/DC/HEAVY METAL /3DFTG/2001-07-12/同名漫画改编、街机移植/对应VGA、振动包、网络对战、键盘/至少4格/1～4人

（注） 15分及以下：垃圾GAME；16～20：不过不失；21～25：热血推荐；26～30：黄金珍藏

美国人眼中的《最终幻想Ⅷ》

"电玩俱乐部"提供/编译：KOOLEO

（我不想再对那些自诩从FC时代就玩《最终幻想》的玩家对《最终幻想Ⅷ》的不屑一顾说些什么，下面是一个美国游戏评论员对该游戏的看法，文章很长，看得出来作者对《最终幻想》的确是有感情的。）



从FC时代（美国称之为NINTENDO POWER）任天堂游戏杂志第一次在我的信箱出现，我就成为了"《最终幻想》系列"的忠实玩家。当时在读完那本杂志后，我就意识到，一个改变我生活的游戏，一个能让我在另一个世界里遨游，去演绎英雄和恶魔、魔法和神秘、史诗和圣战故事的游戏展现在我眼前了。从我生平打倒第一个BOSS后，我就深陷于游戏的世界不能自拔，我像研读圣经一般一遍遍地咀嚼、研究每一个游戏。于是我从事日本研究，毫不掩饰地说，"《最终幻想》系列"是惟一强大的动机。但是《最终幻想Ⅶ》的出现使我对它那无条件的热爱开始发生动摇。《最终幻想Ⅶ》的确是一部"极好"的作品，但在"《最终幻想》系列"中，"极好"这个词是无法让人满意的。《最终幻想Ⅶ》的某些场景太像一些好莱坞暑期无聊电影了，花里胡哨但没有个性。对这部作品的失望使我在等待《最终幻想Ⅷ》的漫长日夜中充满了恐惧：是回归根源，还是继续走向华丽和庸俗的歧途？1999年9月9日（美版发售时间），我的疑虑烟消云散。SQUARE终于学会怎么使用CD的潜力了。我不必恐惧，因为《最终幻想Ⅷ》完全是"《最终幻想》系列"最大的成就和骄傲。

"《最终幻想》系列"一直将剧情引以为傲，而《最终幻想Ⅷ》的剧情是本系列目前最好的，或者夸张点说，是RPG游戏中最好的。（有意见吗？）

SQUARE在《最终幻想Ⅷ》中对人物及其复杂关系的处理到位且令人信服，即使是在展开伤感的追忆下也能让人感觉到温馨的爱意，仅有6个主要人物的故事设定令剧情十分紧凑。SQUARE对人性的把握从来没有这样出色过，每一个角色都像是活生生的人，而不是RPG中千篇一律的英雄或坏蛋。以Squall Leonheart这个Garden的学生为主线，我们看到了由他周围各种人物所编织的细腻画卷。鲁莽而善良的Zell Dincht、勇敢而邪恶的Seifer Almasy，孩子气的Selphie Tilmitt、早熟的Quistis Trepe、多情的Rinoa Heartilly，每个人物的个性从来没有像此作这样鲜明过。他们太年轻了吗？不，校园生活的背景并没有使《最终幻想Ⅷ》变成一个儿童RPG，相反这几个青年带给玩家的是最辉煌壮丽的探险经历，从学校开始，拓展到全球以外的地方。我在游戏结束时不禁对刚上手时有关剧情的幼稚想法而哑然失笑。《最终幻想Ⅷ》剧情的吸引力或许很大程度上归功于成熟的人物设定。和前6代不同，为了配合糅合个性和感情的剧情，《最终幻想Ⅷ》中的人物摆脱了矮胖怪异的Q版卡通形象，使故事更有说服力。可能还会有许多人喜欢Q版的RPG，但对于SQUARE的"《最终幻想》系列"来说，Q版绝不是一个最好的选择。《最终幻想Ⅷ》中的人物在战斗情况下和普通情况下的动作和外观的一致性，也是使它超越所有前作的一个重要原因。

《最终幻想Ⅷ》的画面让我目瞪口呆，每一幅场景都是如此细腻，而且都有若干微小的背景动画。战斗场景的镜头做得很有感觉，丰富的战斗环境也不会让人厌烦。大多数过场CG与游戏画面结合得都很圆润，人物在游戏中的感觉也因为真实的模拟动作而更亲切。游戏序盘中著名的舞会场面比起《最终幻想Ⅵ》中的歌剧院一节有过之而无不及，SQUARE因此而证实了他们拥有世界上最好的图像工程师和作曲家。尽管受PS机能限制，部分图像的观感有那么一些缺陷，但游戏人物的动作细节、模拟以及质感都那么细腻、优雅，艺术味十足，实在无法让人指责。这些天才们能在下一代游戏主机做出什么东西，天才知道。

《最终幻想Ⅷ》的音乐或许是游戏最弱的一环了。植松伸夫在SFC上发表的《最终幻想Ⅳ～Ⅵ》三部游戏音乐成为了后无来者的经典，《最终幻想Ⅷ》很显然没有达到那个高度。植松伸夫在《最终幻想Ⅷ》中所做的音乐还是体现了他的过人之处，包括王菲所唱的主题歌在内的主题音乐都是比《最终幻想Ⅶ》更具品质而中庸的流行歌曲。CG中的音乐的确是棒极了，但战斗和游戏过程的配乐实在是太敷衍了。SQUARE所吹嘘的杜比环绕立体声可以因此忽略不计。要是CG过场中能配上人声，《最终幻想Ⅷ》大概能再好上三四倍，但现在，我只能说游戏是有史以来最好的一部无声电影。

有关《最终幻想Ⅷ》系统的批评很多，有人认为GF的系统实力对比失衡，让游戏过于简单，还有人认为反复从敌人身上抽取同样的魔法太枯燥。我的意见是这样的，GF在游戏的序盘可能显得实力过于强大，但随着游戏的进展，它与敌人的实力对比会越来越平衡，而到游戏后期，在物理攻击占据主要地位的情况下，GF的装备和指令就显得不那么重要了。尽管游戏有意识地做得简单一些，但它还是比"《最终幻想》系列"的最近几作要难。你不觉得GAME OVER的次数多了吗？还有抽取魔法可能是有一些单调，但不比为了升级和赚钱用一组人反复战斗有趣一些吗？传统RPG游戏就是摆脱不了这种无聊嘛，多少年没解决的通病了。《最终幻想Ⅷ》以进步为名抛弃了升级和金钱这两大传统，装备和武器也好不了多少。所有的敌人都是一样的经验值，所有的升级都是1000点经验值，这让人怎么玩？就像《最终幻想战略版》一样，敌人永远都跟你级别一样，一样更新能力和技术，让你占不到任何数字上的便宜。你的人物从来不穿盔甲，只使一把武器。不用去逛武器店了，要钱还有什么用？RPG的纯而又纯的拥趸可以对这些革新嗤之以鼻，但我认为这样的改革将会把RPG变得更好。毕竟，在"《最终幻想》系列"中，不同的武器和装备除了数值的变化之外，我们能否注意到别的差异呢？没有。有多少玩家是一发现或购买了某个武器和装备就看一下数值然后装备呢？说到底，武器、装备和金钱都是游戏进展过程中纯粹的数字概念罢了，放弃了这些东西，游戏才可以真正回到剧情、人物及战斗方针上来。况且《最终幻想Ⅷ》所做的全部也只是简化了这些系统的地位而已，你要是真的爱较真，同样可以通过联结各种魔法来玩弄各种攻击力和防御力的数字游戏。

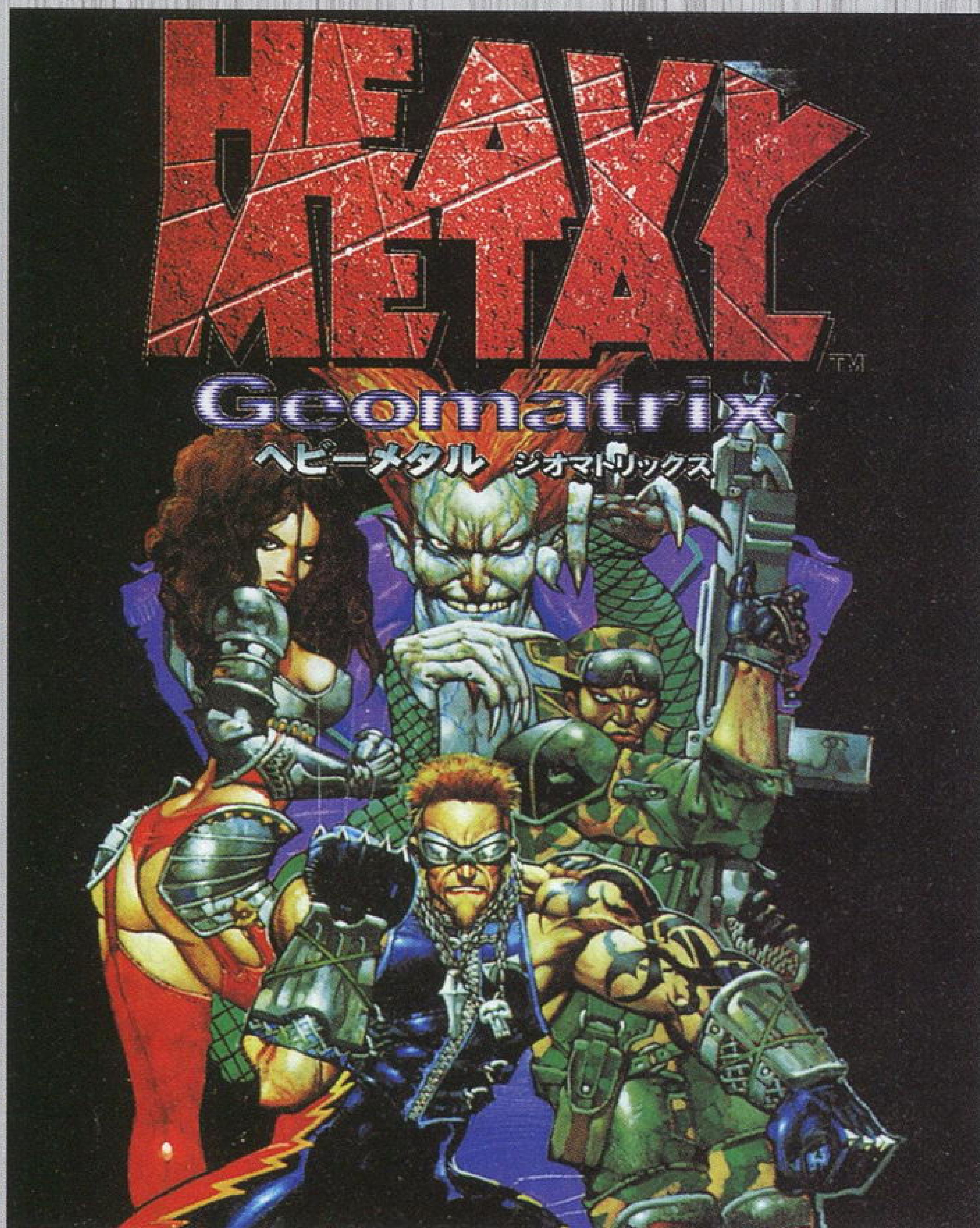
《最终幻想Ⅷ》的卡片游戏是RPG历史上或许最有趣的迷你游戏，不同地方的规则让游戏妙趣横生，也很大程度上影响着游戏的主流。



美国人笔下的斯考尔也别有一番味道

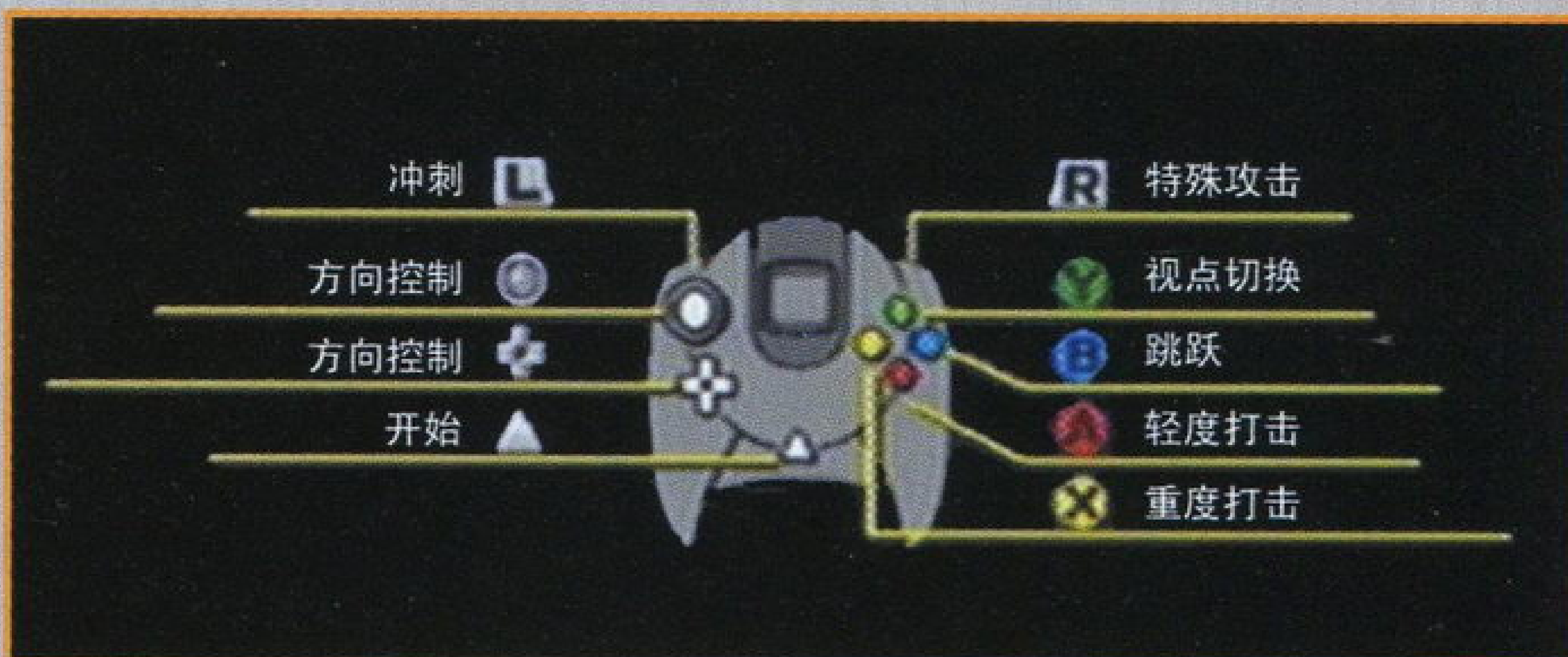
（最后作者提到了美版的翻译，说游戏的英文化相当地道，可以当教材使用。这就是一个同样经历了"《最终幻想》系列"Ⅰ～Ⅶ代的资深玩家的看法，他对SQUARE的创新始终是持着一种鼓励的态度，不去偏激地攻击自己所钟爱的游戏。）

最终幻想Ⅷ　SQUARE/PS/4CD/FINAL FANTASYⅧ/1998-02-11/系列第8作/需1格



CAPCOM已经将多部美国漫画改编成游戏，而且好像没有罢手的势头。最近CAPCOM又将美国同名漫画为题材的游戏《重金属》搬到了街机上，并且几乎在同一时间内推出了DC版，可谓神速。本作结合了CAPCOM较早前的《力量之石》及《再生侠》两部游戏的系统和特点，并在游戏画面的表现上有了一定的突破。对于游戏软件日益匮乏的DC主机来说无疑是一支强心针。

基本系统



在游戏中R键可发动特殊攻击其效果和X＋A键相同。

ARCADE	游戏任务关卡。
CHAOSMATRIX	获得奖金的特殊任务关卡。
VERSUS	游戏中的分屏对战。
NETWORK	可进行网络对战，最大可支持四人同时厮杀。
OPTION	对游戏进行各种设定，第三项可调节游戏的暴力程度。

重金属

DC	CAPCOM	3DFTG	1～4人
	2001年7月12日发售		4格
GD-ROM	对于VGA、振动包、DC键盘、网络对战		

818 STOMPERS（818 践踏者）

HOUND 洪德
本作的主角，在速度、力量及体力方面的能力都很平均，无论是近距离格斗还是远距离作战都有一定优势。

SLASH 斯拉斯
本作的女性角色之一，拥有最高的行动速度，初期装备的武器为火焰喷射器，近战有明显的优势。

ZEUS 宙斯
拥有惊人的力量和最强的攻击力是宙斯骄傲的资本，惟一不足的就是行动速度很慢，典型的美国壮汉。

911 ELITE（911 精锐部队）

SARGE 军士
受过严格的军事训练，是911精锐部队的指挥官。各项能力都很平均，典型的主角型角色。

KASSEY 卡西
给人一种弱不禁风的感觉，是本作最弱小的角色，但是利用其速度优势一样可以击败强敌。

STAB 斯塔博
又是一位拥有超人体魄的“战斗兵器”。虽然给人的感觉非常可怕但是却有一颗正义之心。

707 METAL HEADS（707 金属头颅）

DUKE 公爵
手持一把“杀手之剑”，给人一种神圣不可侵犯的感觉，虽然失去了右眼依然让敌人闻风丧胆。

DI
707金属头颅惟一的女性，妖艳性感只是她的表面，但是一到战场上她不会输给任何男人。

LANCE 蓝斯
战斗力十分惊人的帅哥。蓝斯初期就拥有一把极为好用的激光剑，使他在战斗一开始就处于有力的位置。

323 AGENTS（323 赏金刺客）

PHANTOM 幻影
初期就装备了大威力的导弹发射器，作为牵制对手的武器，使用效果极佳，再配合有利地形会给敌人致命的打击。

MAYFLY 飞蜉蛄
冷酷的女刺客，杀死敌人如同儿戏，由于初期就装备上了精度最高的狙击枪弥补了自身体力弱的缺点。

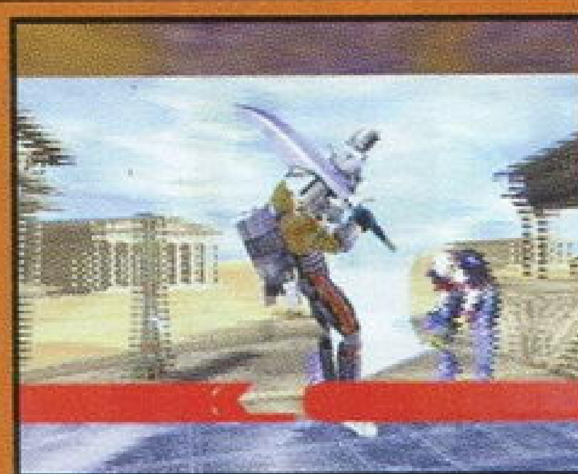
TALBOT 塔尔博特
和宙斯一样，塔尔博特也是游戏中重量级的角色。头上突然长出了犄角，让人怀疑他是不是恶魔的化身。

武器——战局转变的关键!

《重金属》中的角色在各项能力上存在着差异，但是这并不是取得胜利的关键，使用何种武器才是改变整个战局的关键。即使使用的角色比较弱，只要装备上适合的武器一样可取得战斗胜利。接下来的就需要依靠战斗的水平。在《重金属》中角色使用的武器都会有一定的弹药限制，所以更换武器的时候也是玩家最危险的时候。

CHECK PONIT 1

在游戏中"R"键可发动特殊攻击，并可进行浮空追击，是很有用的攻击方式。





武器一览

游戏中红色为剑系武器，蓝色为枪系武器，橙色为陷阱武器，绿色为各种道具，SP 为特殊攻击。



利剑

标准的剑系武器。挥动的速度很快但是威力很小，作为近身格斗，用以打击敌人。



激光剑

威力很强的剑系武器，可产生连续5次的攻击效果，并可配合浮空追击敌人。



杀手之剑

威力最大的剑系武器，一次重击可将敌人砍飞，遗憾的是追击效果不明显。



手枪

单发威力较小，可以在移动中使用。SP 可产生连射。



机枪

一次可发射5发子弹，攻击力较高。SP 时攻击力会提高，子弹数目则会下降。



散弹枪

射击范围很广，威力适中，离敌人越近威力则会越大。SP的攻击力很大。



火焰喷射器

近距离连续利用火焰攻击敌人并可以配合移动进行大范围攻击。



狙击来复枪

射程远且射击精度很高的枪系武器。远距离打击敌人的首选武器。



镭射枪

可发射出一道大威力的镭射光柱，攻击距离远，缺点是发射间隔时间较长。



喷雾剂

只要命中敌人可使其携带的武器脱落，SP 下命中敌人画面会出现文字用来羞辱敌人。



导弹发射器

同时可发射8枚有一定跟踪能力的导弹，场面火爆壮观，实用性也很强。SP下导弹跟踪能力加强。



跟踪导弹

每次发射1枚跟踪能力极强的导弹，威力巨大。SP下导弹可在四周呈雨状爆炸效果。



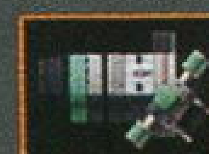
超级火箭筒

游戏中威力最大的武器，击中敌人后会给予重创。SP 下会产生4发向前递进的火柱。



电子陷阱

敌人只要进入可将其困住数秒，并且造成较大伤害。是奇袭敌人的好武器。



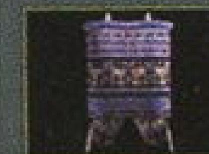
卫星定位导弹

使用后视点自动更换成俯视角度，可攻击地图上任何任意地点，自身则处于无防御状态。



高爆手榴弹

主要利用 SP 攻击敌人。攻击范围较广而且可产生溅伤效果，每次攻击时间也较短。



飞翔器

跳跃至空中可产生4次浮空冲刺效用，是躲避敌人攻击的有效道具。



回复剂

可回复一定的体力，但是出现的时间较短，注意把握取得的时机。



红外线眼镜

用来探测敌人埋设下的电子陷阱，但是也只能用来躲避，并没有排除陷阱的功能。

游戏场地介绍

《重金属》的游戏场地存在着昼夜的变化，相应的，场地中的障碍物和武器道具的位置也会发生改变。熟悉场地的情况，合理利用各种地形，第一时间获得强力武器及道具是战斗胜利的关键。

沙漠神殿
RED-HOT SHRINE DAY/DAWN



丛林寺院
JUNGLED TEMPLE DAY/NIGHT



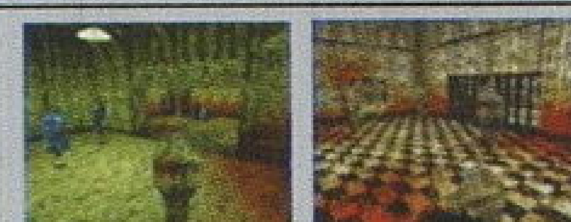
淹没的都市
SUNKEN CITY DAY/NIGHT



海之城
OCEAN CASTLE DAY/TWILIGHT



牢狱
BLOODY PRISON/NIGHT



斗技场
PITCH-DARK/CRIMSON STADIUM



竞技场
GREEN/BLUE ARENA



CHECK PONIT 2

选择"CHAOSMATRIX"模式可以挑战多个不同的任务并可获得巨额奖金。任务的难度会越来越复杂极富挑战性。

任务将参赛队伍分成四大部分，是 DC 上原创的模式！



游戏会有时间限制



敌人异常残酷凶猛

CHECK PONIT 3

对战是游戏中最大的乐趣，并且支持四人网络对战





本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

文：GOUKI

LARA CROFT TOMB RAIDER

古墓丽影 劳拉·克罗馥特

详细情报
出品／摄制：派拉蒙电影公司
电影名称：《古墓丽影 劳拉·克罗馥特》
（《LARA CROFT TOMB RAIDER》）
首映：2001年6月15日
类型：动作／冒险
级别：PG-13（13岁以下观众需要家长陪同观看）
片长：97分钟
导演：西蒙·韦斯特
主要演员：安吉莉娜·茱莉 饰 劳拉·克罗馥特
雷恩·格伦 饰 鲍威尔
朱里安·润德-塔特 饰 佩姆斯
强·沃特 饰 劳德·克罗福特
克里斯·巴瑞 饰 西拉利
官方网站：www.tombraidermovie.com
上映当周票房（上映两日）：约四千七百七十万
4周累积票房：约一亿一千五百万

《古墓丽影》的热潮

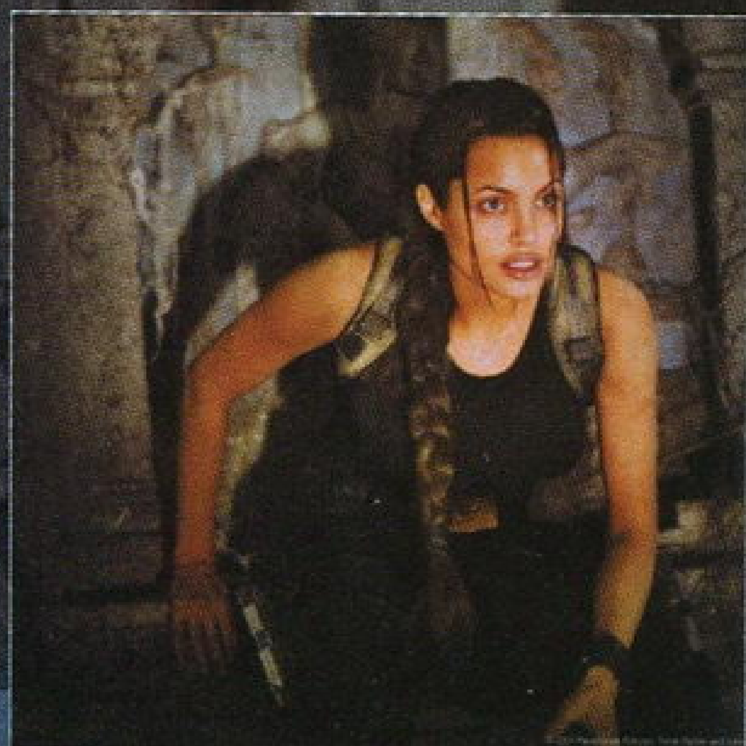


被誉为"女性版印第安纳·琼斯"的劳拉·克罗馥特恐怕是虚拟世界中最有名的女性角色了。自从1996年以她为主角的《古墓丽影》推出以来，时至今日，游戏系列的总销量已突破了2000万套，长期位于PC游戏的畅销榜。并且，劳拉还轻而易举地跨越界线，在现实世界中闯出了名堂：她登上了超过200本刊物的封面，这其中还包括赫赫有名的《时代》、《新闻周刊》、《滚石杂志》以及《娱乐周刊》。她还被《Details》杂志选为"最性感的女性之一"，成为了有史以来第一个获得此项殊荣的虚拟人物；她甚至与比尔·盖茨、乔治·卢卡斯一起跻身Time Digital的"50位美国CYBER精英排行榜"；《古墓丽影》的游戏以及其相关产品，如人物模型、T恤、漫画月刊、糖果等为相关的生产商带来了高达5亿美元的收益！

劳拉的严格特训



为了演好劳拉，除了要拥有劳拉的外貌特征、性格、气质外，还得有劳拉那样敏捷的身手以及充沛的体能。于是早在电影开拍前三个月，安吉莉娜·茱莉便开始接受一连串专为她订制的严格的训练计划以及饮食计划。其中的特训项目包括自由搏击、拳击、跑步、健身、瑜珈、武器的运用、划独木舟、驾驶摩托车等。



到了电影正式开镜之日，安吉莉娜·茱莉已拥有能够胜任一连串复杂动作的能力，赢得了在场所有工作人员的喝彩。而受到鼓励的茱莉也坚持在多场高难度的危险动作场面中亲自上阵，而在片中那段如同空中飞人一般抓着绳索凌空飞来荡去，犹如李连杰电影中场面的表演更是显示了她的真功夫。



寻找100%劳拉



《古墓丽影》开拍电影版的消息由来已久，1997年中《古墓丽影》就已经进入了好莱坞的视线之中。事实上早在派拉蒙公司对《古墓丽影》感兴趣之前，有关《古墓丽影》电影版的消息早就在好莱坞闹得沸沸扬扬了。当时的消息甚至已经详细到"黛米·摩尔饰演劳拉·克罗馥特，她的丈夫布鲁斯·威利斯担任监制。"但是过了不久，这则消息就因为这对银色夫妻的分手而烟消云散。

1998年3月，派拉蒙公司在取得了电影的版权后随即开始了物色导演以及演员的工作，在确定了导演人选西蒙·韦斯特（《将军的女儿》、《空中监狱》）之后，剩下一个最大的难题：劳拉由谁来演？

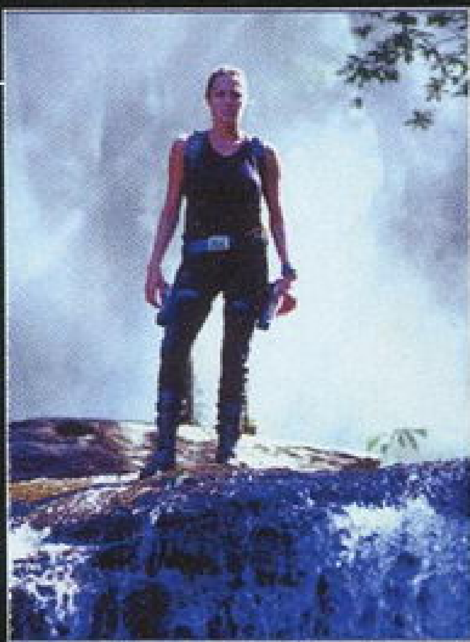
当时传闻中的理想人选包括安吉莉娜·茱莉（《极速60秒》、《人骨拼图》）、休·格兰特的前任女友伊丽莎白·赫丽（《神鬼愿望》）、那时还未成为迈克尔·道格拉斯妻子的凯瑟琳·泽塔-琼斯（《佐罗的面具》、《偷天陷阱》、《贩毒网》）以及邦德女郎丹尼斯·理查兹（《星河战队》、《007黑日危机》）等众多好莱坞一线女星。这让派拉蒙没了主意，甚至还在网上举行了一次劳拉迷们的投票活动。最终在2000年3月时才定下由安吉莉娜·茱莉担纲。

很有趣的一个现象是在这次由派拉蒙一手掀起的《古墓丽影》热潮中，似乎没人关心除了劳拉以外的角色会由谁来扮演，而派拉蒙公司也很明智地一直保持着低调，直到2000年7月，电影开镜前不久，才公布了将在电影中担任其他角色的演员们——准确地说，是男演员们——电影中也只有劳拉一名女性角色。

外界对于劳拉的扮演者众说纷纭，但是导演西蒙·韦斯特从接拍这部电影起，就已经确定了人选——正是安吉莉娜·茱莉——无论是西蒙·韦斯特还是与茱莉一起合作过《极速60秒》的尼古拉斯·凯奇都认为茱莉是出演劳拉的惟一人选——甚至还不是"第一人选"。西蒙·韦斯特更声称，如果茱莉不肯接拍这部电影，那么他干脆就会放弃拍摄计划——当然，最后的结果大家都看到了。

将一款受到数以千万计游戏迷们关注的游戏搬上大银幕，这对于擅长拍摄动作片的导演西蒙·韦斯特来说绝对是一项大挑战。西蒙在接受媒体采访时还特别强调，他和他的制作班底都非常尊重《古墓丽影》这个游戏，并且他与游戏的制作者的关系也非常好，从筹拍到拍摄一直联系紧密，"劳拉喜欢穿什么？吃什么？她居住的那个祖传的大宅子是个什么样的？她的车库里都是些什么型号的车？——这些都是我在开拍之前要知道的事情。"除此之外，为了拍好这部电影，熟悉每一部劳拉的游戏也是非常必要的。只可惜西蒙·韦斯特在游戏方面实在没什么天赋，"既然我认为要完成这些游戏至少需要6个月的时间甚至更长，那么倒霉的就只能是派拉蒙里的一些可怜的家伙，他们的工作就是将所有的游戏完成并将过程录下来，我再通过观看这些录像来了解游戏的内容。"

劳拉的欧亚之旅

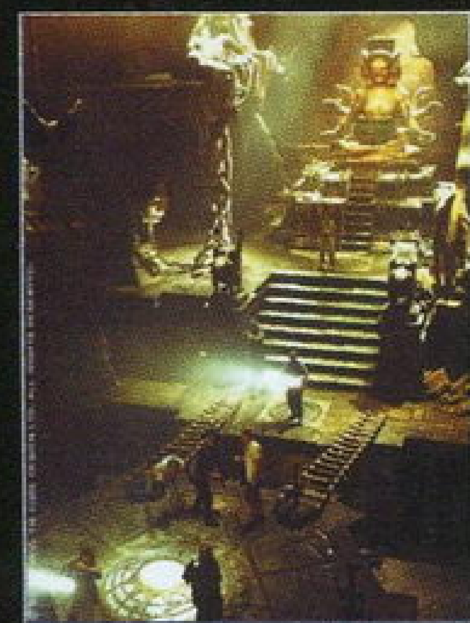


游戏版的《古墓丽影》以其认真精致的背景制作而获得了玩家们的认同，每一作的场景设定都十分出色，比如秘鲁、埃及、中国、罗马废墟等。如今搬上大银幕，西蒙·韦斯特和他的制作班底自然就要在外景和布景方面花一番心思。由于西蒙·韦斯特希望故事发生在电影观众较为陌生的地方，最后选择了充满异国风情的冰岛（即影片中的西伯利亚）和柬埔寨。



冰岛有着原始壮丽的高山冰河喷泉瀑布，再加上渊远流长的历史文化以及民间传说，的确是上演《古墓丽影》这类故事的理想场地。由于大部分的拍摄工作都是在白雪茫茫的冰河上进行，因此可以想象在那种地方拍摄的艰苦程度。单是要走过又窄又斜又曲折的小路，运送大大小小的道具、器材上冰河就已令工作人员头痛不已。而摄制组还得应付突如其来的暴风雪，在难以预测的的冰河上如履薄冰小心行事。

在这样的环境下工作，寒冷也是影响拍摄工作正常进行的敌人之一，幕后工作人员还比较幸运，能够穿上厚厚的衣服保暖，而"可怜的"女主角安吉莉娜·茱莉则还得保持她在影片中的"劳拉风格的打扮"，只可披上长长的毛边薄褛，驾着狗拉雪橇在冰河间穿梭。



结束了在冰岛的拍摄工作之后，摄制组马不停蹄地赶往地球的另一端，在世界遗产之一柬埔寨的吴哥窟进行拍摄。这一次摄制组面对的是另一种危险，因为饱受战火洗礼的柬埔寨至今仍有不少地方埋着未能清除干净的地雷和陷阱。摄制组在从泰国通过陆路运送器材时，就是由一辆柬埔寨皇家扫雷车开路……途中更要经常停下来，等待军人抢修破桥才可继续前进！

不过，一切的代价都是值得的，镜头下吴哥窟的迷人景致令人赞叹，安吉莉娜·茱莉更表示，她的这趟柬埔寨之行使她"改变了"，茱莉说道："我对生命、工作以及我可以做的事情都有了不同的看法，这真是我踏足过的最美妙的地方。"

A级制作的《古墓丽影》



作为打响好莱坞暑期影片大战的重头戏，《古墓丽影 劳拉·克罗馥特》的道具、布景、特技、服装以至音乐都备受瞩目。而且西蒙·韦斯特的高标准严要求也吸引来了一大批业内的精英。

影片中的两个大型布景就花了工作人员不少的心血，动用了二三百人不分昼夜地在摄影棚内搭建而成。第一个是楼高四层的"舞光之墓"（Tomb of Dancing Light），墓里有巨型的六手佛像端坐其中，还有石猴战士充当守护神，洋溢着浓厚着东方色彩。去年底便有网站在"舞光之墓"布景场地举行了一次盛大的网上直播，让心急的FANS们先睹为快。至于另一个大型布景"万影神殿"（Temple of Ten Thousand Shadows）则充满了科幻色彩，重点设计是一个非常巨大的太阳系仪。



而劳拉的住所，位于英国的大屋也是焦点所在（幸好在游戏中曾出现过这所大屋，否则就真是无从考证了），屋内的建筑和布景特别融合了英式的传统和尖端的科技，以配合劳拉的贵族出身及其个性。此外，摄制组还在英国四处探访，参观了不少古老贵族的大宅、典雅的学院、富丽堂皇的礼堂，而其中的一些建筑最后就成为了影片中劳拉的住所、拍卖场、神秘组织的总部。英国皇家空军也借出两架直升机以及提供场地来协助拍摄。

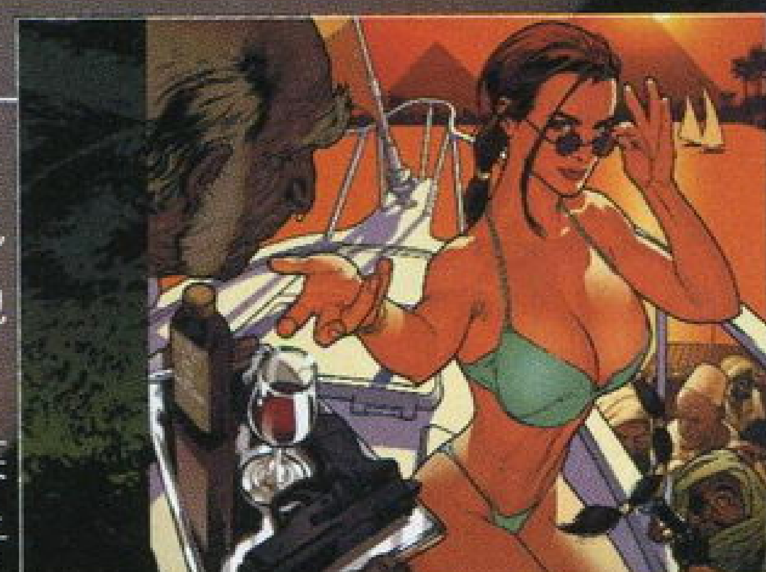




以上的一切均大大加强了影片的真实感，至于如何把现实与电脑特技完美地结合起来，那就要靠一班曾在《007》系列以及《木乃伊》中有过出色表现的特技精英了。服装方面，虽然劳拉的招牌打扮"背心＋短裤"不会有多大改变，但总不能让劳拉在影片中总是穿着这一套吧？奥斯卡最佳服装指导琳达·汉姆琳的加盟解决了这一切，为戏外的茱莉，戏内的劳拉设计了多套漂亮的服饰。同时琳达·汉姆琳更大赞茱莉在服装上的表现力，认为茱莉对于颜色"充满触觉"，其中也以黑、白、蓝、灰4色最能突出她的美态。



一点花絮



◆劳拉在游戏设定中是英国人，而安吉莉娜·茱莉是美国人，因此在电影拍摄期间，安吉莉娜·茱莉要不时地注意到自己的美式英语发音。

◆劳拉的大辫子让安吉莉娜·茱莉颇不适应，甚至有一次在甩动辫子时还弄伤了她的眼睛，最后只得送入医院敷药。

◆影片中有不少的惊险镜头，因此剧组特地为安吉莉娜·茱莉准备了两名替身。只是没想到在实拍的时候，不少的高难度动作安吉莉娜·茱莉做得比替身还要COOL！看来影片开拍之前的3个月特训的确有用。

◆既然是正牌的劳拉，那么玩劳拉的游戏是必不可少的。不过安吉莉娜·茱莉在这方面实在是没有她做那些惊险动作时那么COOL，劳拉在她手中几乎活不过5分钟。她自言在玩游戏时的惟一心得就是觉得劳拉的叫声很好听（！？……），因此在影片中也会"学学"，后来又传来EIDOS打算录制茱莉的声音放入新一代的游戏中去的消息。


Culdcept II®
カルドセプト セカンド

文：慕容非

Culdcept II
卡片召唤师II

DC	大宫 SOFT	TAB	1～4人
	2001年7月12日发售		50格
GD-ROM	网络对战、VMS		

全部卡片重新绘制！

对于卡片召唤师这样几乎完美的卡片游戏，我们一定要深入地研究一下！现在请跟着我一起来到这个魔法的世界吧！

游戏的规则

大家玩过《大富翁》没？《卡片召唤师 II》与它很像，就是不断地占领土地收取停留在自己土地上的对手的过路费发家致富的游戏！不过这里的对手并不像《大富翁》里那样老实，他们都不太愿意破财消灾的，往往还要进行战斗并取胜才行——如果失败的话，不但收不到钱，连那块土地也是人家的了。

但是对土地的抢夺并不是那么简单，否则《卡片召唤师 II》也不会有那么高的评价了！不仅可以在战斗时使用アイテム、移动时使用魔法来陷害对手，土地的属性和占领土地的生物之间也会产生各种复杂的影响，详情请往下看。

游戏的世界观

游戏的角色



游戏中登场的神



卡片说明

CreatureCard
ピラーフレイム
クリーチャー
30 50(50)
G 30
配置制限
アイテム制限
防御型（=侵略できない）

卡片名 — ピラーフレイム
卡片类型 — クリーチャー
攻击力 — 30
现在体力 — 50
种族
属性
最大体力 — (50)
使用条件 — 包括召唤魔力消耗，地形限制，对生物或领地的其它要求。
不能配置的地形 — 配置制限
不能使用的アイテム — アイテム制限
卡片的特殊能力 — 防御型（=侵略できない）

移动方式

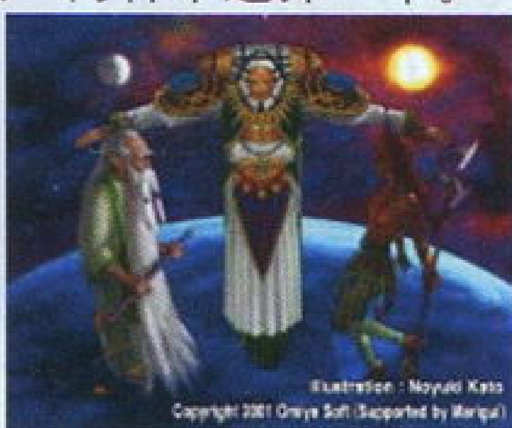
除了使用一些魔法卡来移动之外，基本上的移动都是通过水晶球显示的数字来决定的。随着所在地图大小的变化，移动的步数限制也会变化，一般的情况是1～7步。



角色的创造！

前作中最大的遗憾终于被弥补！这次可以创造出极具个性的角色参战！而开始的魔法书可以从从“火＋地”和“水＋风”两种中选择一个。

下面介绍人工智能（AI）角色的制作全要点。



プロフィール

这里是输入一些关于角色的介绍文字，相当于传记。

キャラクタシンボル

这里可以变更所创造角色的外形。

思考パラメータ（战斗、配置）

侵略

首先是对侵略的发生频率，即角色的好战程度，共有9个阶段。

其次是对各种属性土地的侵略倾向，同样有9个阶段。

防御

对于各种属性的防御倾向，分9个阶段。

配置

对于各种属性的土地的占领倾向，分9个阶段。

对于各种族生物的配置优先度，同样有9个阶段。

思考パラメータ（スペル、护符）

スペル

使用魔法卡的倾向，分9阶段。

使用附加效果型魔法卡的倾向，分9阶段。



护符

是否喜欢购买护符来保值，分9阶段。

购买连锁土地到达多少的属性的护符，从少到多分9个阶段。

每次购买护符的数量，由少到多分9阶段。

购买护符花费魔力与总魔力的比例，分9阶段。

兑换护符为魔力的倾向，由谨慎到积极分9阶段。

每次兑换护符的数量，由少到多分9阶段。

思考パラメータ（カード、领地、移动、同盟）



カード

对各类型卡片的重视程度

クリーチャーカード

生物卡重要度，由轻视到重视分9个阶段。

スペルカード

魔法卡重要度，由轻视到重视分9个阶段。

アイテムカード

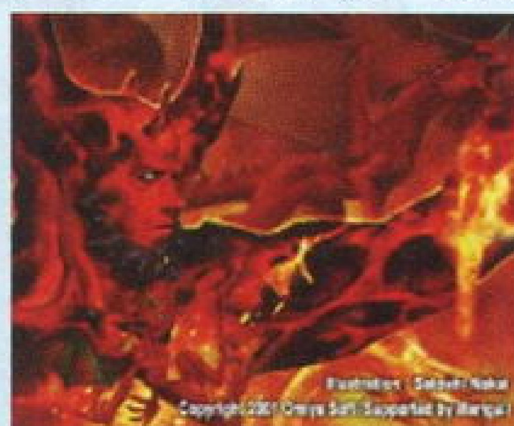
アイテム卡重要度，由轻视到重视分9个阶段。

土地

对提升土地等级的积极性，分9个阶段。

对不产生地形支援效果的土地提升等级的积极性，从不升级到积极升级分9阶段。

对地形属性转换指令使用的积极性，分9阶段。



对已配置生物使用交换指令的积极性，分9阶段。

对已配置生物使用移动指令的积极性，分9阶段。

对已配置生物使用领地能力的积极性，分9阶段。

移动

向自己喜好的属性土地移动的倾向，分9阶段。

避免经过高价值土地的倾向性，分9阶段。

同盟

对同盟召唤师的合作积极性，从漠不关心到极度重视分为9阶段。

ブック名（ブック）

角色所持有的魔法书的名字。



ブック

角色所持有的魔法书的具体内容。

ブックコピー（AIブック→普通ブック）

COPY AI角色的魔法书到普通角色处。

ブックコピー（普通ブック→AIブック）

COPY 普通角色的魔法书给AI角色。

最后还可以设定AI角色的设定内容是否公开，这在把创作角色转赠出去的时候就很有用，可以不让别人偷学自己的技巧。

元素属性

基本属性

基本属性分为水、火、土、风四种，表现在地图上的，水是蓝色，火是红色，土是绿色，风是黄色。各种属性的土地会对与之相同属性的生物产生支援效果。



其它属性

在第一作中就已经存在无属性的地形，无属性的土地不会产生任何支援效果。不过把无属性的土地变成任何一种基本属性都只需要100魔力，非常便宜。

新出现的属性是混和属性，看起来就是四种颜色混合的彩虹地形，这种属性的地形可以对所有基本属性的生物产生支援效果。

地形

游戏地图是由一块块的方形土地连接而成的，这些土地可以分成以下几种地形。

普通地形

就是没有任何建筑物，只具有属性的光秃秃的土地，将来的战斗就会发生在这些土地上。这些地形也具有各种属性。



特殊地形

城



通常一个地图中只会出现一个，是最大的据点地形。在通过地图上所有的砦地形之后通过城，就表示已经环绕地图一周，这时就可以获得周回奖励，同时所有已配置的生物都可以恢复20%的体力。如果停留在城地形之上，可以对全地图上任意一个己方生物下达各种命令，也可以任意提升一块土地的等级。

砦



砦是比城要小一级的据点，每一关地图中通常会出现好几个，只要经过它的时候砦就会产生反应，之后行动的时候已经经过的砦就会闪闪发光，表示那已经去过了，在通过所有的砦之后通过城就完成一周目。如果停留在砦地形之上，可以对全地图上任意一个己方生物下达各种命令，也可以任意提升一块土地的等级。

圣堂



圣堂是供以买卖护符的地方。

小庙

小庙可以让人在那里祈祷，至于祈祷产生的后果完全是随机的，可能出现好的结果，也可能让自己死得很惨。

商店



商店中可以买到一些低级卡片，但是如果手上的卡片数量已经达到上限那就不能购买了。商店中的生物卡都是奇弱无比，完全不值得购买。只有一些魔法卡值得购买。

卡的种类

生物卡 クリーチャー

生物卡就是用来召唤出各种生物的卡片，必须要有生物卡在手才能够实施占领土地或者进攻敌人土地的活动，因此生物卡的实力直接关系到战争的胜负。

生物也具有属性，与土地的属性完全相同，只是暂时还没有确定有没有混和属性的生物卡存在。如果有的话，那必然是属于最强大的那一级了。

生物占领同属性的土地时就可以得到土地的支援效果，这对战斗有极大的影响。



生物的种族

生物卡又可以分为人、兽、龙、不死、植物这五种。

人	可以使用所有的アイテム卡。
兽	可以使用除了卷物以外的アイテム卡。
龙	具有强大力量的生物，可以使用部分アイテム卡。
不死	幽灵系生物，可以使用除了防具之外的アイテム卡，同时不会受到状态攻击影响。
植物	可以使用防具和道具卡，也不受特殊攻击影响。

アイテム卡

アイテム卡是游戏中极为重要的一部分，在对付强敌时必不可少。

アイテム卡又可以分成四种。都是在战斗时才发生作用的。

武器	增加攻击力。
防具	增加防御力。
道具	增加体力，以及其它一些特别的效果。
卷物	使用咒语攻击，无视地形的支援效果，直接攻击生物本身。是一种在对付土地支援能力很高的生物时非常有用的卡片。

魔法卡

魔法卡是在移动之前使用的，其效果五花八门。

攻击

攻击魔法是直接攻击敌方生物的，不会受到反击，对于一些占据高价土地的生物使用攻击魔法预先削减它的体力是获胜的关键。

防御

防御敌人的攻击，恢复生物的体力和异常状态。

移动

控制自己或者对手的移动格数，是最重要的魔法卡，也是最有用的卡片。有效地使用这些卡片可以极快地占领土地摧毁敌手，而且，光是陷害对手的快感，就已经很值得去使用这些卡片了啊！^_^

其它

不在以上分类中的卡片都归在这一类，可以产生的效果也都比较特别，数量较少，用得也不多。

生物的特殊能力

先制

默认情况下战斗发生时总是进攻方先进行攻击的，但是如果防御方的生物具有这种特殊能力的话，就可以先发动攻击！不过如果两方都具有先制能力的话（包括使用道具的情况下），还是进攻方先攻击。

后手

这是一种很讨厌的能力，拥有这种能力的通常都是一些体力值较高的生物。作用是即使是处于进攻方的地位也要让敌手先进行攻击。

毒

受到攻击的生物都会中毒，中毒以后每次战斗后都会减少体力。

麻痹

拥有这种能力的生物攻击敌人后会给对方施加麻痹效果，被麻痹的生物不能够使用任何道具。

即死

对于特定的生物，比如某些种族的生物，或者攻击力大于一定数值的生物，可以让它们立刻死亡。不过即使是符合所有条件，也是有一定几率才会死亡的，并不是完全确定的。

防御型

这种类型的生物不能够进行侵略，只能配置在空地上，不过一般这样的生物能力也都比较强，用来守护一些重要的土地非常合适。

援护

拥有援护能力的生物自身的基本能力都非常弱，但是他们的特别之处在于可以得到来自其他生物的支援！不仅仅限于道具卡，只要是手上的生物卡就可以把体力和攻击力追加到援护生物的身上，所以也可以说是很强大的一种能力。

无效化

对于特定的攻击完全不受伤害。通常都是对某些属性的攻击免疫，但也有对所有物理攻击完全防御的生物存在，比如说前作中的无属性卡片中就有这样的生物。有些则是对攻击力超过一定数值的生物攻击完全防御。不过这些生物并不是完全无敌的，有些害怕卷物攻击，有些只要使用特定属性的生物就可以战胜了。

强打

相当于《机战》中的"CRITICAL"攻击，伤害值为原始攻击力的150%。不过强打的特点在于并不是随机现象，而是只要符合条件就一定会发生。同样要对符合特定条件的角色才会发生强打效果。而某些生物在使用卷物攻击时也会发生强打的。

再生

拥有再生能力的生物每次战斗结束后都可以回复到最大体力值。不用等到周回回复或者道具回复。这样的能力对于多人作战时十分有用，不怕敌人的车轮战术。

吸收

某些生物对特定属性的攻击可以加以吸收，用以补充自己的体力。这样的生物都是高等级的，召唤所要花费的魔力也不会便宜。但一旦配置成功，可以说基本上不用太担心了。

重点！新出现的能力！！

全体能力

针对敌我方全体生物产生影响的能力！非常强的生物才会具有，比如说有一种大石像的作用就是所有的伤害值减10，包括使用魔法卡的场合在内。这样就可以很好地保护一些无属性的特殊生物！比如那个无视任何无力攻击的隐形人，在配置了大石像之后连一般的咒语攻击对它也无可奈何了！好好运用必将无敌天下！

领地能力

必须在配置之后才能够使用的能力，当可以对该生物下达指令的时候，就可以使用这一能力。新出现的弓箭手所具有的领地能力是用弓箭攻击敌方生物，可以造成10的伤害！可以多次使用，并不需要花费太多魔力。

土地等级、通行料与支援效果

土地分为5个级别，每上升一级需要越来越多的魔力，同时也会带来更多的通行料收入。

土地等级	升级费用1	升级费用2	升级费用3	基础通行料1	基础通行料2	基础通行料3	支援效果
1	100	80	50	20	16	10	HP＋10
2	300	240	150	60	48	30	HP＋20
3	700	560	350	160	128	80	HP＋30
4	1500	1200	750	480	384	240	HP＋40
5	–	–	–	1280	1024	640	HP＋50

注：上表中通行料是在没有计入连锁时的计算结果。

生物支援



同一势力的召唤生物之间也会产生支援效果，不过只有直接相邻的时候才会发生，如果相邻的位置有一只己方的生物的话，那么此生物的攻击力增加10，如果有两只生物与之相邻，则可以增加20点的攻击力！

除这种普遍存在的支援效果之外，有些特殊的生物也会对其它生物产生支援，不过那都是些特别的例子，不必当作规则来看。

第一章 出会之地·デュナン



砦——1（S）
移动范围——1～6
区域——1
冠军奖励——9张
设施——无

作为第一关，地图设置得非常非常规矩，完全就是每种属性一段连起来组成的小型方框。可以说纯粹是为了让玩者熟悉游戏系统的一关。

由于总共只有16块可供占领的土地，所以要不了多久战争就会变得很激烈，基本上每一步都会发生斗争！

第二章 盗贼之森 ダムウッド

砦——2（E·W）
移动范围——1～7
区域——1
冠军奖励——11张
设施——小庙



地图略微变大了一些，出现了分支道路，这时要注意如果在下方存在分支路线的地方发展土地是事倍功半的，因为CPU通常都会选择一条不会遇上高额土地的路线前进，这样即使是使用控制移动距离的卡片也没有用处，所以应该优先占据必经之路，即城两边的的土地。

小庙的占卜会出现种种不可预料的结果，运气不好的话是可以让你连续七八个回合不能行动的！

第三章 王都マルセスブルグ



这一章是"8"字型的地图，与前作中贸易都市那一章非常相似。

女主角セレナ公主也在本关首次登场，并且以对手的身分出现，她的卡片以火和地属性为主，因此要打败她事先就要准备好较强的风、水属性的卡片。

砦——2（N·S）
移动距离——1～7
区域——1
冠军奖励——11张
设施——占卜屋

第四章 众神降临之山 アトラ

这一关与前一关有些类似，也是"8"字型的地图，但是稍微大一些。两个环形之间的桥上是不能停留的，因此桥长不计算入移动距离。

这一关的对手是为寻找杀害妹妹的凶手而出发的少年レオ，算是比较强的对手。



砦——2（N·S）
移动范围——1～8
区域——2
冠军奖励——11张
设施——小庙，占卜屋

第五章 预言者的神殿

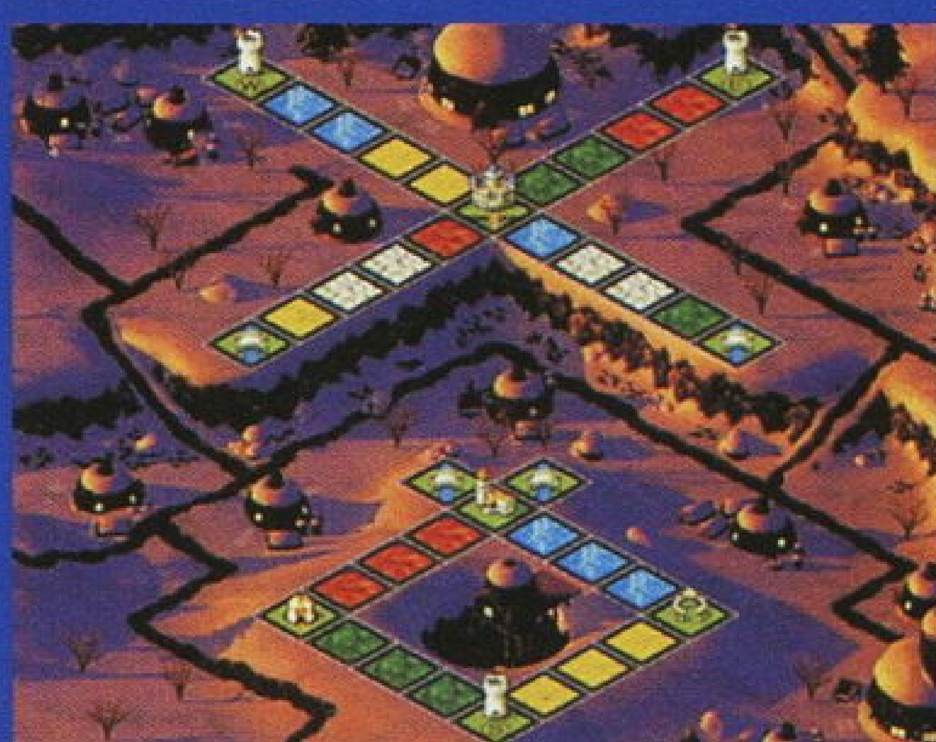
这一关有很多新的要素。首先是出现了新的地形圣堂，作用是买卖护符。其次这一关有两名对手同时登场，分别是レオ和预言师ルシエン。

由于这次所有的土地都是不同属性交错排列的，不存在什么连续地形，对于提高土地通行料来说十分困难。所以要做好长期战的准备。



砦——4（N·E·W·S）
移动距离——1～8
区域——2
冠军奖励——11张
设施——圣堂

第六章 雪原之地 ラビド



砦——3（E·W·S）
移动距离——1～9
区域——2
冠军奖励——12张
设施——圣堂，小庙，占卜屋

地图分成两个部分，一个是十字形的，另一个是环形。

无属性的土地应该尽快占领并把它变成需要的属性，只需要100魔力。

这一关的对手是偷盗矿石的通缉犯ライバーン，另一个参战角色是守护矿石的ラビド族少年ピケット。

第七章 贤者之岛 ダーバン

砦——2（N·S）
移动距离——1～8
区域——2
冠军奖励——12张
设施——小庙，传送门，占卜屋

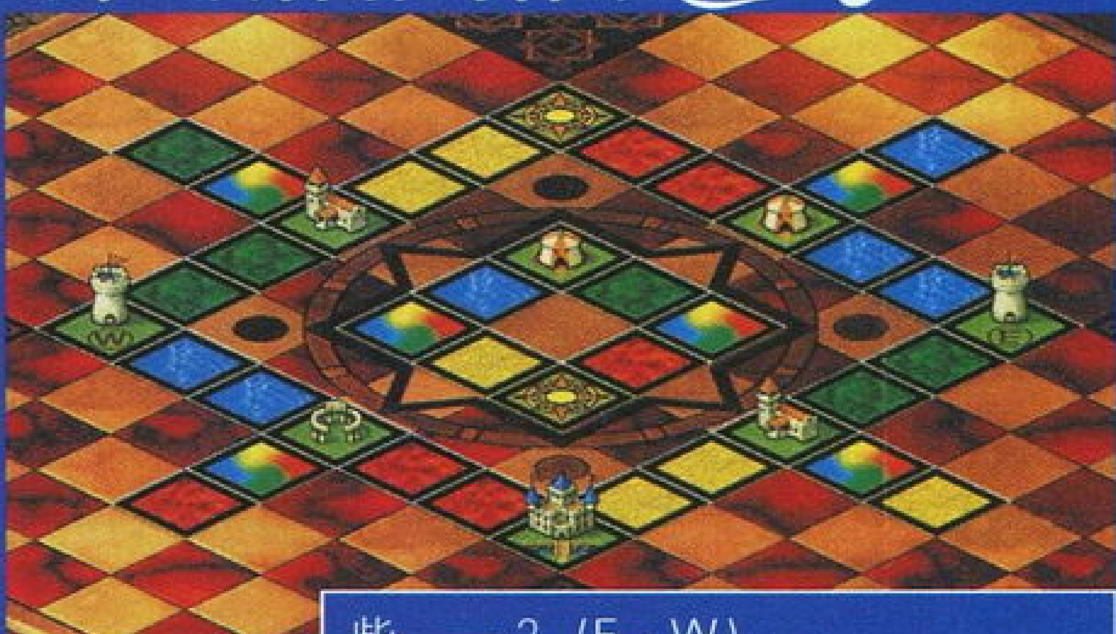
首次出现的传送门可以把人送到远远的孤岛上，如果运气不好老是走不到小岛上的传送门位置，那么就可能被困在岛上度过余生了！^_^

不过小岛上出现的复合属性地形对于占地来说倒是十分方便，因为无论什么属性（无属性不算）的生物都可以得到地形支援，对于防守来说很占便宜。



对手是想要考验主角的贤者アルダ。

第八章 预言者的神殿



再次回到预言者神殿，但是地图已经不一样了。地图分成内外两圈，仍然用传送门相连，如果运气坏的话还是可能在内圈大兜圈子。

这一关敌方的ライバーン和ザゴル结成了同盟，而与之对应，主角和セレナ公主也结成同盟与之对抗。只要同盟的总魔力达到要求就可以过关。

砦——2（E·W）
移动距离——1～8
区域——2
冠军奖励——13张
设施——小庙，传送门，占卜屋

文：慕容非

Tactics Ogre 外伝 The Knight of Lodis

皇家骑士团外传 罗迪斯骑士

GBA	任天堂	S·RPG	1人
	2001年3月21日发售		电池记忆
卡带	—		

万众瞩目之作《皇家骑士团外传》登陆GBA已经有一段时间了，对于这样一个可能会对日后主机市场格局产生巨大影响的游戏，小编自然不会把它放过了，下面就开始我们传说中的奥伽战争吧！

世界和角色

シビュラ・アリンダ (Sibylles Alinda)



フェーリス公国的圣炎骑士团的骑士，现年15岁。具有极高的能力，这次奉本国命令参加オウィス岛登陆作战。

エレノア・オリアト (Eleanor Oljato)



在海岸教会奉职的15岁少女，生性冷淡漠然。但是和アルフォンス的相遇却改变了她的一生。

アルフォンス・レーエル (Alphonse Loeher)



罗迪斯教国的密侦，人称"教皇之手"。外表上看是个意志坚强的女子，但是事实上究竟是怎样呢？

シウェン・ベルデ (Shiven Verde)



神官战士，圣炎骑士团的小队长，也是アルフォンス的长官。

イナンナ・バトラール (Inanna Batraal)



具有骑士道精神的女骑士，24岁，ラーヌンクルス领主的侄女。
曾经属于白牙骑士团，自从和アルフォンス相遇后就一直追随着他。

オーソンヌ・ラミー (Auxonne Lamies)



现年56岁的神箭手。奉命辅助经验不足的アルフォンス进行作战，没人知道他的过去。

グリーシナ (Glicina)



シビュラ的手下，沉默寡言的忍者，对于シビュラ的命令绝对遵从。

レクトール・ラスナンティ (Rector Lasnanti)



为了寻找妹妹而离开世代居住的森林来到オウィス岛的精灵。

ニッカール・ブリフォー (Nichar Briffaut)



白牙骑士团的首席骑士，奉命来到オウィス岛阻拦アルフォンス。

ナリス・バトラール (Naris Batraal)



统治ラーヌンクルス的バドラール家的现任家主，在教国对オウィス实行教化政策的时期成为ラーヌンクルス的领主。

系统综述



鉴于GBA的键位并不复杂，所以这次就不准备再介绍按键说明了，直接进入系统篇。

一直以来本系列的传统就是独特的移动和战斗形式。游戏中总共有3种形式的战斗，那就是训练战、遭遇战和剧情战。

训练战是与游戏剧情无关的，这里的战斗可以获取经验值以便培养一些较弱的角色，也可以获得勋章，战场上同样也可以找到埋藏的宝物。

遭遇战同样与剧情无关，但有时候却是难以避免的，因为只要在世界地图上移动，就会随机遇到敌人发生战斗，与训练战不同，这里的战场上我方角色死亡时就是真正的死亡了，不能够过关后自动复活。其它方面与训练战很相似。遭遇战的敌人等级会随着我方成员等级变化。

剧情战是游戏的中心，可以获得新的同伴，得到道具，发展剧情，相应的难度方面也比较高。

同伴加入

要获得新的同伴，在城镇的佣兵所雇佣是最简单的方法，但是有一个缺点是加入的同伴能力并不高，而且等级都是最低的LV1。此外雇佣兵士也需要一定的金钱基础，在序盘还是说得比较适合。而到了后期，雇佣兵的等级又实在跟不上战斗需要了，所以基本上游戏中的同伴加入都是通过说得进行的。另一个途径是随着剧情的发展某些固定角色会加入我军队伍，这些人的能力一般都比较高。

弓箭的射程

由于游戏的地图是三维立体型的，存在着高度概念。所以弓箭的射程也有很真实的表现，规则是每两格高度抵消一格射程，当从高处向低处攻击时，

弓箭的射程就会增加，反之则相反。



魔法

游戏中共有6种属性的魔法，分别是水、火、土、风、神圣和暗黑。这6种属性可以分成3组，水火、土风和圣暗这3组是各自相克的，当水属性的敌人遭到火属性的攻击时伤害值会增加20%左右。具体来说，如图所示，每种属性正对的方向伤害加20%，左边的属性伤害增加10%，右边的属性伤害减10%。这是在攻击方使用与其本人属性相同的魔法攻击时的测试结果，其它情况下增减比例会略有不同。

所有的魔法都会随着使用者的智力高低产生不同的效果，重要的分水岭是INT70，在70以下，使用魔法会产生基本效果，超过70，魔法的威力和攻击范围都会增加。



攻击魔法的命中率是100%，而且攻击魔法都不会攻击到我方角色，可以放心使用。

MP是会自动回复的，所以魔法的实用性更加大了一些。

勋章

作为系列首次出现的重要系统，勋章关系到很多方面的东西，包括转职和特殊能力等。并不是所有的勋章都具有正面的影响，也存在一些对游戏不利的勋章比如"破碎的心"之类。而勋章并不是以道具的形式出现的，因为它是不能够转让的，可以近似地理解为一种称号。勋章只对拥有者产生影响，如果很多人要转到特殊职业的话，就需要分别获得那些勋章才行。

支援效果

在状态画面可以看到人物画像的下方有一条彩色横条，横条左边是一个数字，这个数字就代表这个角色目前受支援的情况，如果有超过一个支援角色对其支援，那么支援效果会进行叠加，那个数值代表着总共的支援效果。支援效果会对角色的攻防能力产生很大的影响。

勋章总录

勋章名（日文）	勋章名（中文）	获取的方法	勋章的效果
アニマルハンター	魔物猎人	杀死超过5只魔兽	对魔兽说得成功率下降
エクソシスト	净化师	杀死超过5只死灵系怪物	周围3格内死灵系生物能力下降
カリスマ	天惠	个人综合能力值超过350	周围3格内同伴能力上升
スナイパー	狙击手	使用弓箭连续成功攻击敌人5次	AGI上升
ドン・キ・ホーテ	有勇无谋	等级比敌方低时在正面攻击敌人并遭到反击	INT降低10
ハリボテ勇者	无名勇者	在练习战场中提升超过20级	必杀攻击时可以无视敌人的奇迹勋章
ブルペンエース	练习王牌	在练习模式杀死超过25个敌人	各种能力上升
ブロークンハート	破碎的心	男性说得女性时失败10次	LUK下降
ベラッドクロス	血十字架	杀死超过25个敌人	周围3格敌方能力下降
ミラクル	奇迹	在HP低于5%时回避或防御敌人的攻击	AGI上升，必杀率提高
ランサー	枪手	用枪系武器一次攻击到两个敌人	转为战争女神的必要道具
リブルの勋章	美誉之勋章	女性学会所有职业的特殊能力	不受敌人特技影响
レリクスの勋章	极限之勋章	男性学会所有职业的特殊能力	不受敌人特技影响
百人长	百人长	一个人杀死全部敌人过关	STR上升
大天使の羽根	大天使的羽根	死亡后被同伴复活	转为天使骑士的必要道具
调停の理	调停之理	说得敌人超过5个	说得成功率上升
堕天使の嘲笑	堕天使的嘲笑	圣职者杀死超过3个敌人	道德下降
鬼神	鬼神	以普通攻击对敌人造成超过200的伤害值	把30点INT转化为30点STG
护身の心得	护身之心得	在反击时杀死敌人	反击的攻击力和命中率上升
皆传の书	皆传之书	连续回避敌人3次攻击	转为剑圣的必要道具
精锐の标	精锐之标	在正式战场中只派出两人以下完成战役	战斗完成时升级，只有一次
狂战士	狂战士	以普通攻击一击杀死体力全满的敌人	必杀率上升
轮回转生	轮回转生	在遭受尸化魔法后成功解除魔法效果	周围3格内死灵系生物能力上升
骑士の证	骑士之证	受到正面攻击并且反击成功	转为骑士的必要道具
神界の言灵	神界之言语	为同伴回复HP达到20次	转为牧师的必要道具
圣龙のウロコ	圣龙之鳞	杀死超过5只龙系怪物	转为龙骑士的必要道具
圣龙の勋章	圣龙之勋章	龙学会所有龙系特技	不受敌人特技影响
实战经验	实战经验	在QUEST模式对战时击败对手	STR、AGI、INT上升
徒手空拳	徒手空拳	在完全无装备的情况下杀死敌人	体术攻击力上升
文武の夸り	文武双全	分别使用物理攻击和魔法攻击各杀死4个以上的敌人	转为战神的必要道具
物欲の权化	物欲权化	在战场上拾到敌人留下的道具或是找到埋藏的道具合计超过5次	获得珍稀道具几率上升
贤者の石	贤者之石	以范围攻击魔法一次杀死多个敌人	转为塞琳的必要道具
小恶魔のささやき	小恶魔的私语	女性角色成功说得男性敌人	转为女巫的必要道具
勇者のきざし	勇者之兆	在QUEST模式对战时被敌人杀得只剩下一个人	LUK上升
战场のジンクス	战场的幸运	在QUEST模式对战时整场战役没受到敌人攻击	LUK上升

职业总录

人类职业一览



职业（日文）	职业（中文）	道德要求	转职条件	职业特征
アーチャー	弓箭手	L·N·C	AGI137	AGI 上升率提高，STR 上升率降低。
ヴァルキリー	战争女神	L·N·C	女性，STR48，INT41，枪手	各能力平均上升，可使用下级攻击魔法。
ウィザード	巫师	N·C	MP16，INT26	MP 和 INT 上升率提高，可使用下级攻击魔法。
ウィッチ	女巫	N·C	女性，MP35，INT38，小恶魔的私语	MP 和 INT 上升率提高，可使用辅助魔法。
エンジェルナイト	天使骑士	L	HP215，MP66，STR89，INT81，AGI88，大天使的羽根，达到以上标准后战场上死亡时随机出现转职事件	各项能力较高。
クレリック	僧侣	L·N	MP18，INT28	MP 和 INT 上升率提高，可使用下级神圣魔法。
ゴースト	鬼魂	L·N·C	利用ネクロマンシー复活我方死亡角色	INT 上升率提高，可使用下级暗黑魔法。
セイレーン	塞林	L·N	女性，MP60，INT60，贤者之石	MP 和 INT 上升率提高，可使用攻击魔法。
ソードマスター	剑圣	L·N·C	男性，STR95，AGI111，皆传之书	STR、AGI 上升率提高，可使用辅助魔法。
ソルジャー	战士	L·N·C	无	正常状态。
ドラグーン	龙骑士	N·C	男性，HP275，STR109，INT94，AGI90，圣龙之鳞	STR 上升率提高，可使用投射攻击魔法。
ドラゴンゾンビ	僵尸龙	L·N·C	利用ネクロマンシー复活我方死亡的龙	龙族，死灵系。
ドラゴンテイマー	龙使	L·N·C	女性，HP140，MP15，未杀死任何龙族	周围 3 格龙能力上升。
ナイト	骑士	L·N	STR51，AGI135，骑士之证	STR 上升率提高，可使用部分下级神圣魔法。
ニンシャ	忍者	N·C	STR36，AGI137	AGI 上升率提高，可使用下级攻击魔法。
ビーストテイマー	兽使	L·N·C	男性，HP142，STR34，未杀死任何魔兽	周围 3 格魔兽能力上升。
プリースト	牧师	L·N	MP76，INT96，杀害数低于 10，神界之言语	MP 和 INT 上升率提高，可使用神圣魔法。
リッチ	幽灵	C	装备死者之指轮，死亡时随机出现转职事件	INT 上升率提高，可使用暗黑魔法。
ワォーロック	战神	L·N	MP78，STR90，INT76，文武双全	STR 和 INT 上升率提高，可使用辅助魔法。

魔兽、亚人、龙职业



职业（日文）	职业（中文）	职业特征
マーメイド	人鱼	在水地形活跃，有临时增加 AGI 的特技。
ケルベロス	地狱三头犬	火属性攻击，具有附加睡眠效果的 3 方向喷射攻击。
フェアリー	精灵	AGI 在所有职业中是最高的，最重要的特技是使我方已行动的角色再次行动。
オクトパス	大章鱼	在水中的王者，特技可使敌人混乱，但在陆地上移动力会变得很低。
グレムリン	暗精灵	与精灵很像的种族，但是特技是让敌人混乱或者是石化。
ホークマン	有翼人	飞行部队的代表，移动范围非常大，可使用弓箭攻击，实力很强的种族。
グリフォン	哥利风	传说中的混合魔兽，狮子、鹰和山羊的混合体，特技是大范围攻击。
ドラゴン	龙	具有超群的攻击力和体力，随着属性的不同特殊攻击也不一样，但无疑是最强魔兽之一。



开始时的选择

像以前的系列作品一样，在游戏开始时会有一个回答问题的过程，随着对问题的各种回答对主角的能力会产生影响。至于具体的影响规律目前还没有完全掌握，可以透露的一点是关于主角初始特技的一项。

在回答“走り行くもの”这个问题时，四个答案对应着四种勋章。分别是：

信念——奇迹　　财力——物欲权化　　自由——调停之理　　生命——徒手空拳

推荐的回答序列：
牺牲、自由、繁荣、胜利、哀欢、荣光

因为调停之理在游戏初期来说是极为珍贵的勋章，有了它可以大大提高说得的成功率，而好几种勋章的获得都和说得同伴有关，因此为了尽早得到勋章和同伴都应该设法获得调停之理。

说得

说得一直是“《皇家骑士团》系列”很重要的一部分，这次的GBA版更加突出了说得系统的重要性。因此我们为读者提供以下的研究结果。

职业相性

首先，不同的职业之间存在着相性关系，有些职业是互相不来往的，这样的职业即使是尝试无数次也不会互相说得成功的，具体的相性关系在下表可以看出。◎代表相性良好；〇代表关系较好；◇代表成功率极低；※代表不可能成功。未标注的代表无特别影响。

	战士	忍者	弓箭手	巫师	僧侣	骑士	剑圣	战争女神	女巫	龙使	兽使	有翼人	マーメイド	精灵	グレムリン	龙	兽	龙骑士
战士	〇																	
忍者		〇																
弓箭手			〇															
巫师				〇														
僧侣					〇													
骑士	◎					〇												
剑圣		◎					〇											
战争女神							◎	〇	〇									
女巫							◎	〇	〇									
龙使										〇						◎	※	
兽使											〇					※	◎	
有翼人												〇						
マーメイド													◎					
精灵														〇				
グレムリン															〇			
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
兽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
龙骑士																◇		〇

对象残余HP对说得成功率的影响

HP	成功率
100%	0%
90%	5%
80%	10%
70%	15%
60%	20%
50%	25%
40%	30%
30%	35%
20%	40%
10%	45%
5%	50%

如果说得角色拥有“调停之理”这一勋章的话，说得成功率会上升20%左右。

Quest 模式

故事中可以获得一些特别道具，使用后就可以进入这模式，其中可以获得一些珍稀道具。道具的好坏会随着clear时间而变化。

秘密

清除记录

NEW GAME时输入“DEL_DATA”就可以清除记录。

音效测试

NEW GAME时输入“MUSIC_ON”为姓名就可以进行音效测试。

组合道具

如果把成套的装备装在一个人身上，就会产生特别的效果。

糖果系列——每回合回复10%HP

シュガーケーン、チョコレートの盾、砂糖果子のヨロイ、キャンディヘルム

猎人系列——移动力加2

シャドーウッド、グリンサーコート、ウッドブランチ、フォレストブーツ

龙系列——使用喷射攻击

ドラコンアイス、ドラコンヘルム、ドラコンアーマー、ドラコンシールド

女巫丹妮芙

作为传说中著名的女巫之一，丹妮芙在前作中已经大出风头，这一次依然可以登场！

首先需要雇用一名女士兵，并将她改名为“デネブ”，属性为炎。接下来设法使她得到“小恶魔的私语”这一勋章，再转职为女巫，那么传说中的丹妮芙就会真的出现了！

火焰之冠

在丹妮芙加入之后，到港町スカベッルムの商店。将“ガラスのカボチャ”卖5个给店主，就可以花32000元买到火焰之冠。装备效果为物理防御加90、魔法防御加15、全部属性值加15。

舍身为剑！

同样是继承前作的东西，使用“スナップドラコン”这个道具就可以把使用者变成剑。使用后战死者数量加1。这把剑的威力是根据化剑者的能力变化的，攻防能力分别是化剑者攻防的一半，其它属性能力亦都有继承。根据化剑者的职业，该剑还可以获得相应的特殊能力。列表如下：

龙骑士	对龙攻击力提升	龙使	支援龙
剑圣	必杀率增加	战争女神	支援男性
骑士	不受敌人“恐怖”影响	天使骑士	支援队友
牧师	不受即死攻击	幽灵	支援不死系生物
兽使	支援魔兽		

地图的说明
敌人是红色，我军是蓝色，NPC是绿色。埋藏的道具是黄色。

地图攻略

第一章

第一战：阴谋の预感

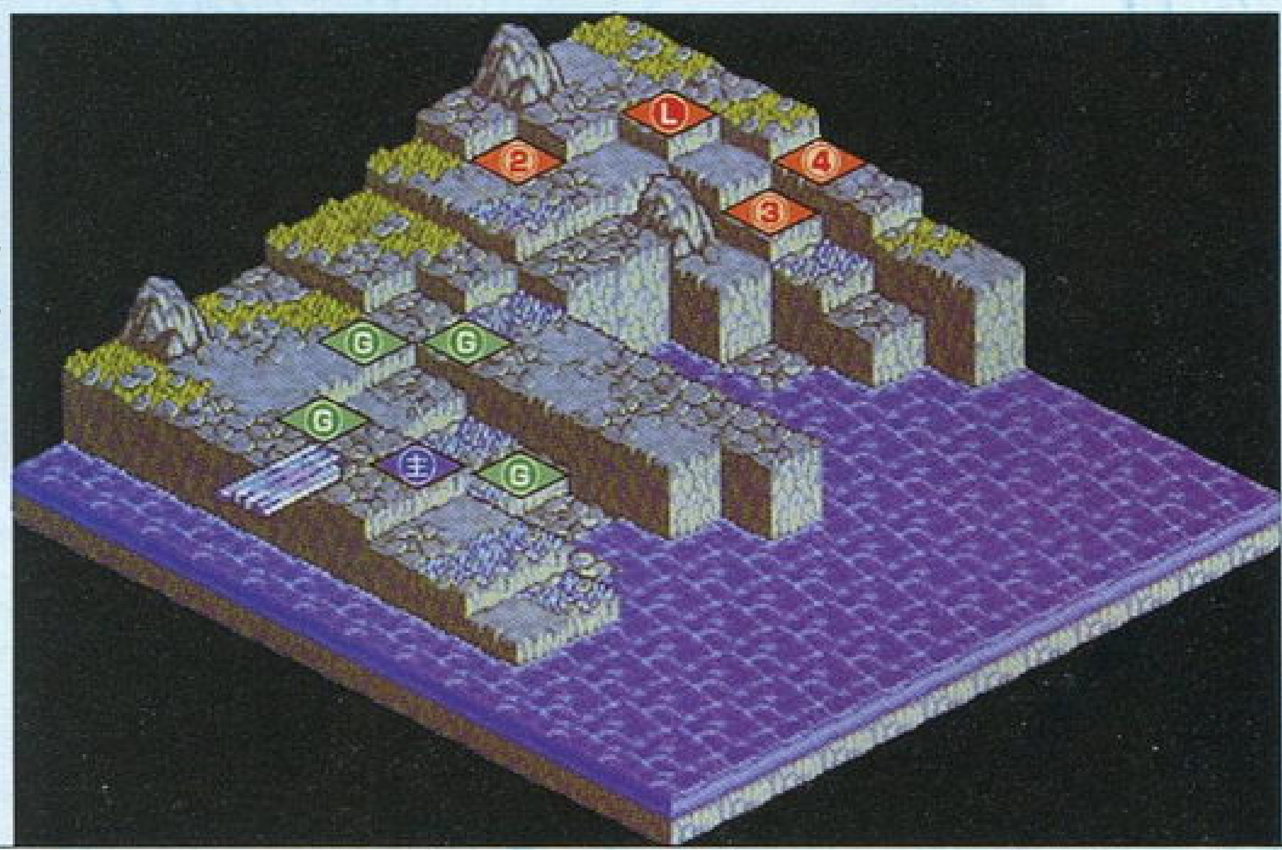
胜利条件：敌BOSS击倒

敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	水	C	フランシスカ
2	炎	N	レザーハット
3	水	N	生命之杯
4	炎	N	キュアリーフ

作为游戏的第一战，能够控制的只有主角一个人，其它的NPC能力都很强，所以完全不用担心战斗会失败，要注意的只是尽量让主角获得战斗的机会，如果实在赶不及攻击敌人的话，也可以攻击我方角色获取经验值的。

要注意的是，当消灭所有敌人时就会过关，而这时没有及时拾取的道具袋就会随机变成其它的道具，可能跟表中的不一样。所以对带着珍贵道具的角色最好优先击倒并及时拾取道具。



第二战：招かれざゐ客

胜利条件：敌BOSS击倒

敌人死后的道具

编号	属性	道德	道具
1	风	N	サンダーフレア
2	风	N	俊敏之石
3	水	L	キュアリーフ
4	水	C	ショトボウ

这一战之后可以在商店购买一些必要装备，一些低等级的魔法也有得出售，回复魔法是无论如何要买的。

这一战战场上开始出现隐藏道具，虽然地图上可以指出埋藏地点，但是具体会得到的道具并不是固定的，而是随着拾取者的LUK以及是否具有"物欲权化"特技而变化，所以还是请大家自己去试试吧！^_^



第三战：两亲の仇

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	大地	L	グレートボウ
2	炎	L	剑之纹章
3	大地	N	キュアリーフ
4	炎	N	知性之冠
5	大地	N	キュアリーフ
6	炎	N	生命之冠
7	大地	N	俊敏之石

这一关地形为斜坡，又没有什么障碍物，真的是适合弓箭手大展雄威的地方。本关出现的几个隐藏道具都是要用火魔法烧掉草丛才能够捡到的。

过关后会出现选择，如果选择"ええ……"的话就可以让BOSS加入我军。

而如果再次进入本关地图，就会发生隐藏的"精灵救出"事件，详情请见后文。



精灵救出战

胜利条件：敌全灭

这一关总共会有3种情况可以进入。

时间	地点	精灵的装备物
第三战结束	ウェスパ丘陵	ショートボウ、アイスチエイン、龙玉石、ガラスのカボチャ
第七战A路线	ビソン湿原	冻土之弓、ハードレーザ、火食鸟之羽、ガラスのカボチャ
第七战B路线	スフリール神殿	龙玉石之剑、ハードレーザ、火食鸟之羽、ガラスのカボチャ

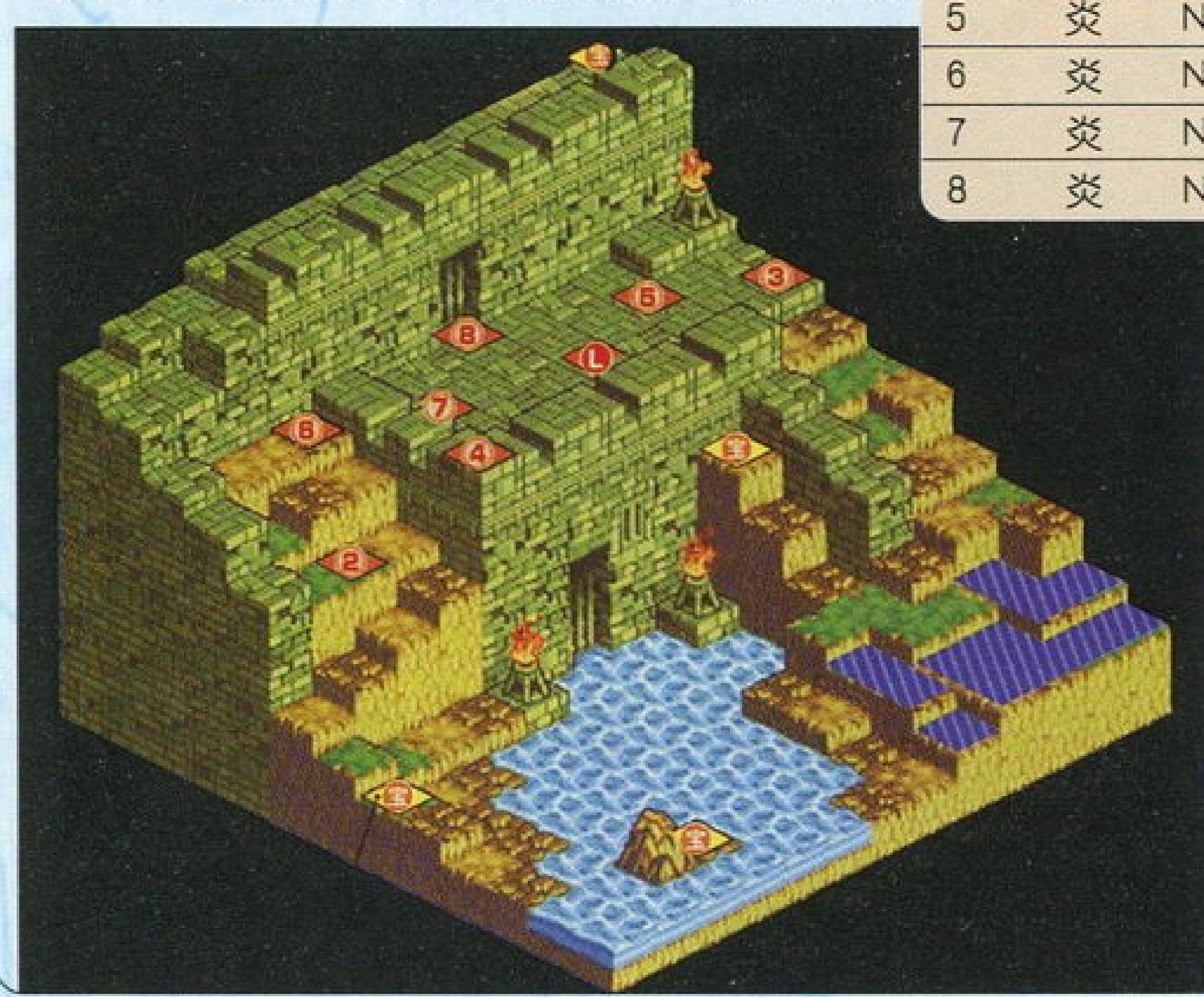
分别在这几种情况下进入表中的地点就可以发生事件了，过关后会有一只小精灵加入，但是她身上的装备情况会随着事件发生地点而改变的。究竟选择什么时间引发事件就看各人喜好了，建议选择后两种之一。

第四战：北の骑士团

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	水	L	チエインメイル
2	水	N	キュアリーフ
3	炎	N	生命之杯
4	炎	N	剑之纹章
5	炎	N	俊敏之石
6	炎	N	知性之冠
7	炎	N	クラッグプレス
8	炎	N	クリアランス

这一关高低差极为突出，我军一开始就处于十分不利的位置，所以必须步步为营地小心推进。如果想要获取战场道具的话，还是等到大局已定的时候再进行吧，否则说不定就会死得很惨。



第五战：アルデア湖畔

胜利条件：敌全灭

编号	属性	道德	道具
1	风	N	剑之纹章
2	大地	N	知性之冠
3	大地	N	魔力之器
4	风	N	俊敏之石
5	大地	N	キュアリーフ
6	风	N	蛮族的角笛
7	大地	N	生命之杯

这一关最特别的地方是水地形特别多，极大地影响了我方角色的移动，不过如果我方已经有角色职业是忍者或者其它飞行部队的话，那他们就不会有什么影响。有必要的话，还可以抓紧机会在本关说得几个飞行角色！



第六战：夜の战い

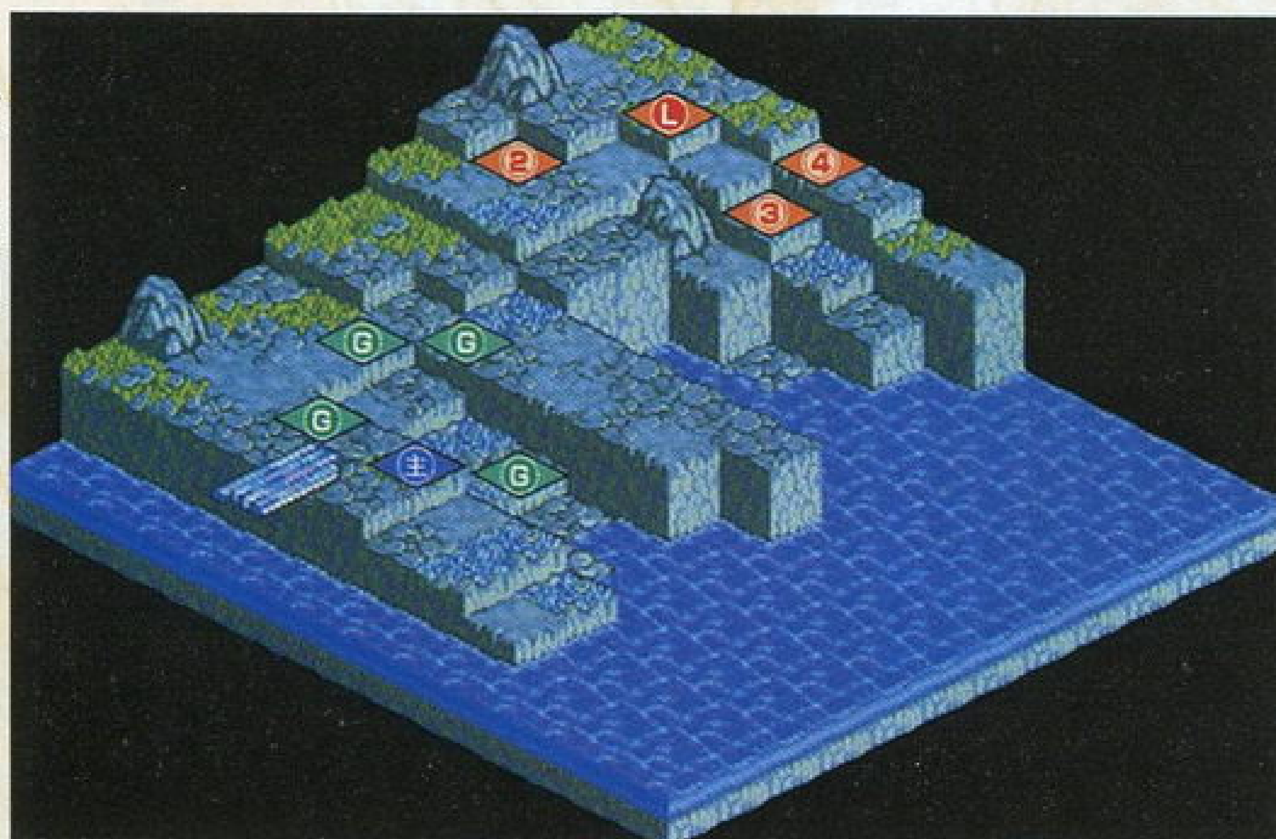
胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	风	C	マツカゼ
2	风	N	キュアツート
3	水	N	再生之祭坛
4	水	N	生命之杯
5	风	N	剑之纹章
6	水	N	封魔的首饰
7	水	N	マジックシード

怎么说呢？这一关对我方可谓是极不公平。不仅出场时就被压在战场的最底层，而且敌方的职业几乎都是忍者型的，所以地利人和都没有了。

所以建议采用的战术是以逸待劳，用高体力部队吸引敌方靠近一一围歼，而对于装备有封魔首饰的敌人，是不能够用魔法进行攻击的。

过关后出现选择，选"良……"则进入A路线；选"～间违……"则进入B路线。



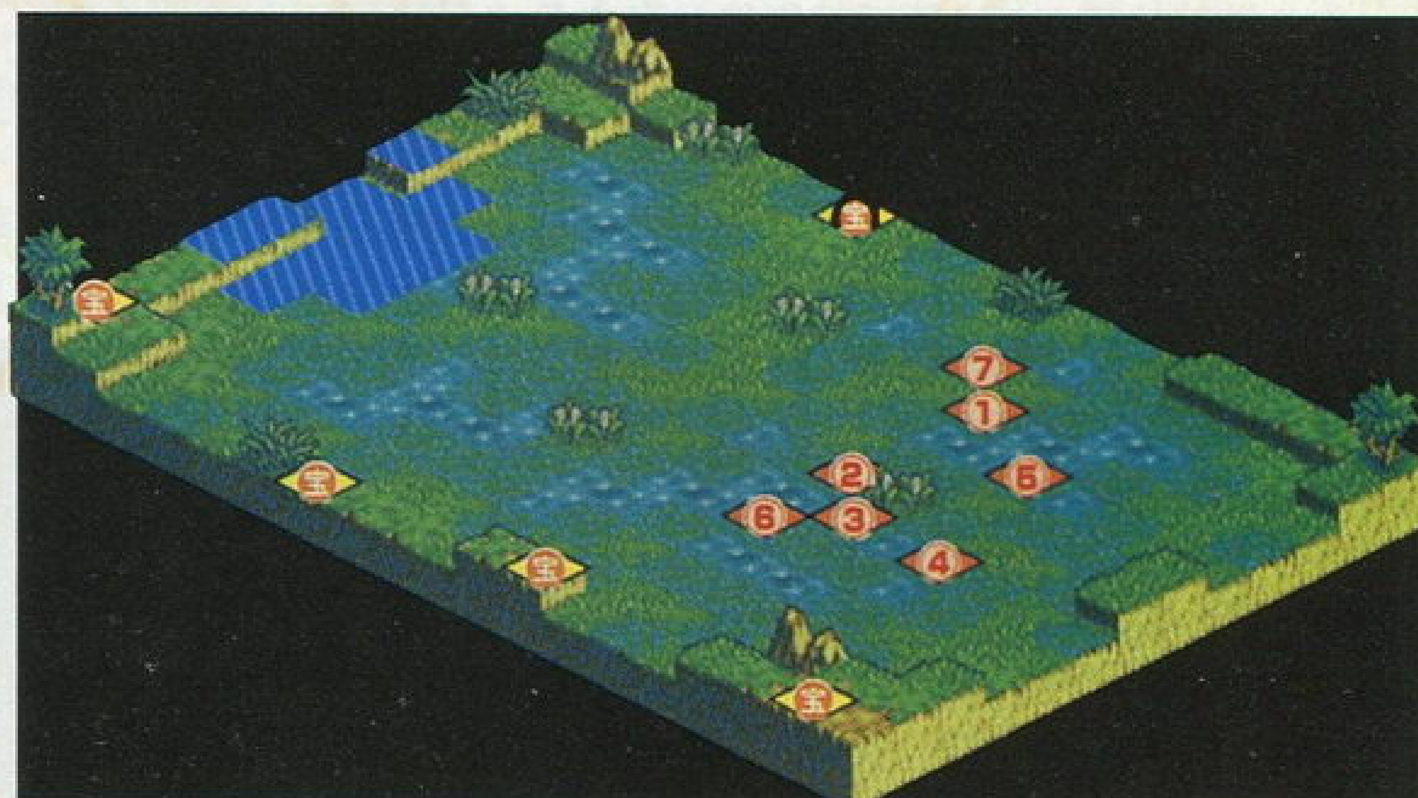
第七战A：魔兽の乐园

胜利条件：敌全灭

编号	属性	道德	道具
1	风	N	アンチドーテ
2	水	N	タワーシールド
3	风	N	キュアツート
4	风	N	知性之冠
5	水	N	剑之纹章
6	水	N	ドラゴンアイス
7	水	C	サンゴ的竖琴

几乎完全处于沼泽中的战场，同样只有飞行部队和忍者才能够在这里自如地移动。这里出现的龙的冰冻喷射攻击可能会引起睡眠状态，十分危险。不过由于这种喷射攻击需要20点的SP，所以最好在龙SP低于20时再靠近它。

总之，基本上《皇家骑士团》都是要讲究谨慎的战术的，这一关尤其是。



第七战B：心强い援军

胜利条件：敌全灭

编号	属性	道德	道具
1	风	N	俊敏之石
2	大地	N	俊敏之石
3	大地	N	魔力之器
4	大地	N	知性之冠
5	大地	N	四神之镜
6	风	N	剑之纹章
7	风	N	生命之杯

由于身处神殿之中，所以地形形势稍微好一点。我方虽然还是处于低处，不过比起A路线来说形势已经好了很多。

这里的雷龙的喷射攻击会引起麻痹的附加效果，所以也是比较麻烦的敌人。

如果这时候我方已经有能力较高的魔法角色，在这时会发挥很大作用。

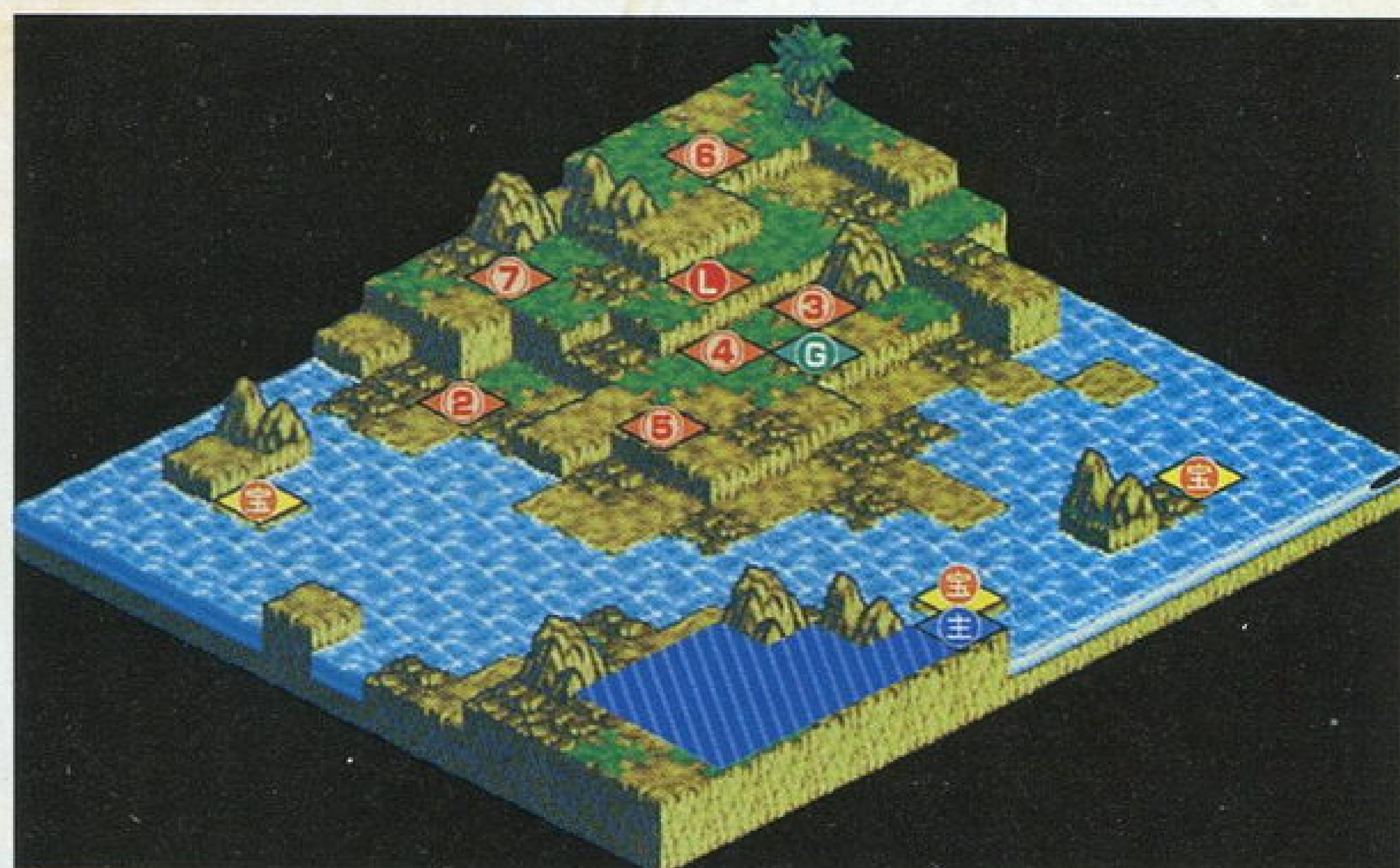


第八战A：昔の仲间

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	大地	N	贤者之衣
2	炎	N	剑之纹章
3	大地	C	秩序之书
4	炎	N	マスターバングル
5	大地	N	生命之杯
6	炎	N	俊敏之石
7	大地	N	知性之冠

敌我方被水面隔开，因此要靠近敌方就更加困难了。而由于敌人的人鱼兵在水地形也特别骁勇，所以要想办法先对付人鱼才行。在敌阵之中有一个叫米妮露雅的人鱼是NPC，救下她的话她就会加入。



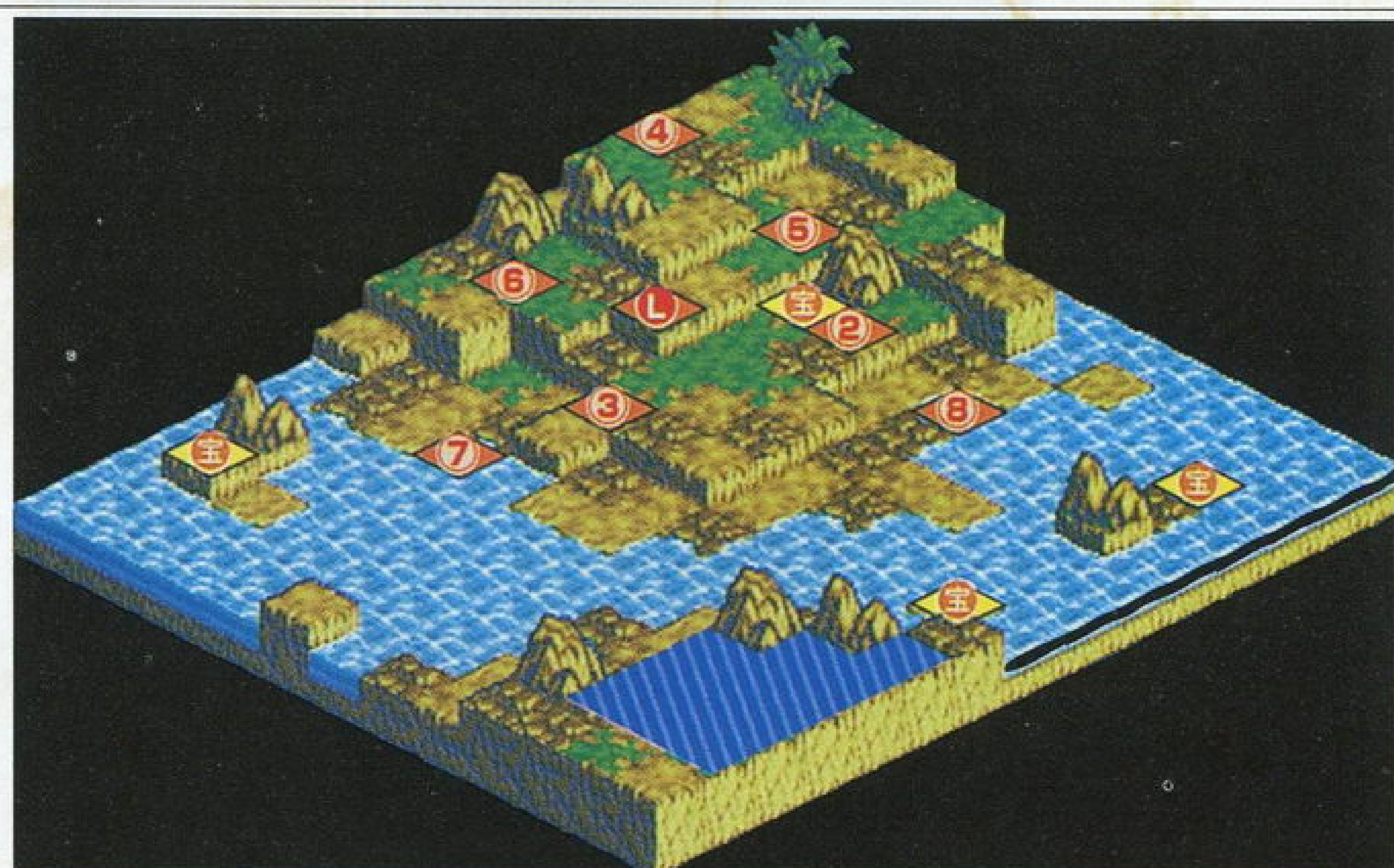
第八战B：人鱼との战い

胜利条件：敌BOSS击倒

编号	属性	道德	道具
1	水	N	アクアリング
2	水	N	剑之纹章
3	炎	N	知性之冠
4	炎	N	俊敏之石
5	水	N	アイスシード
6	炎	N	キュアツート
7	水	N	生命之杯
8	炎	N	混沌之壶

地图和A路线完全一样，只是敌人和宝物不太一样。但是人鱼米妮露雅这时已经成为要击倒的BOSS角色。当米妮露雅的HP低于20的时候她就会跳入海中，战斗也会结束。如果想要得到她身上的珍贵道具，就要时刻注意她的HP了，最后一击派出较强的角色击倒米妮露雅就可以。不过那么美丽的美人鱼，谁会狠心杀死她呢！















第九战（生）：非难と理由

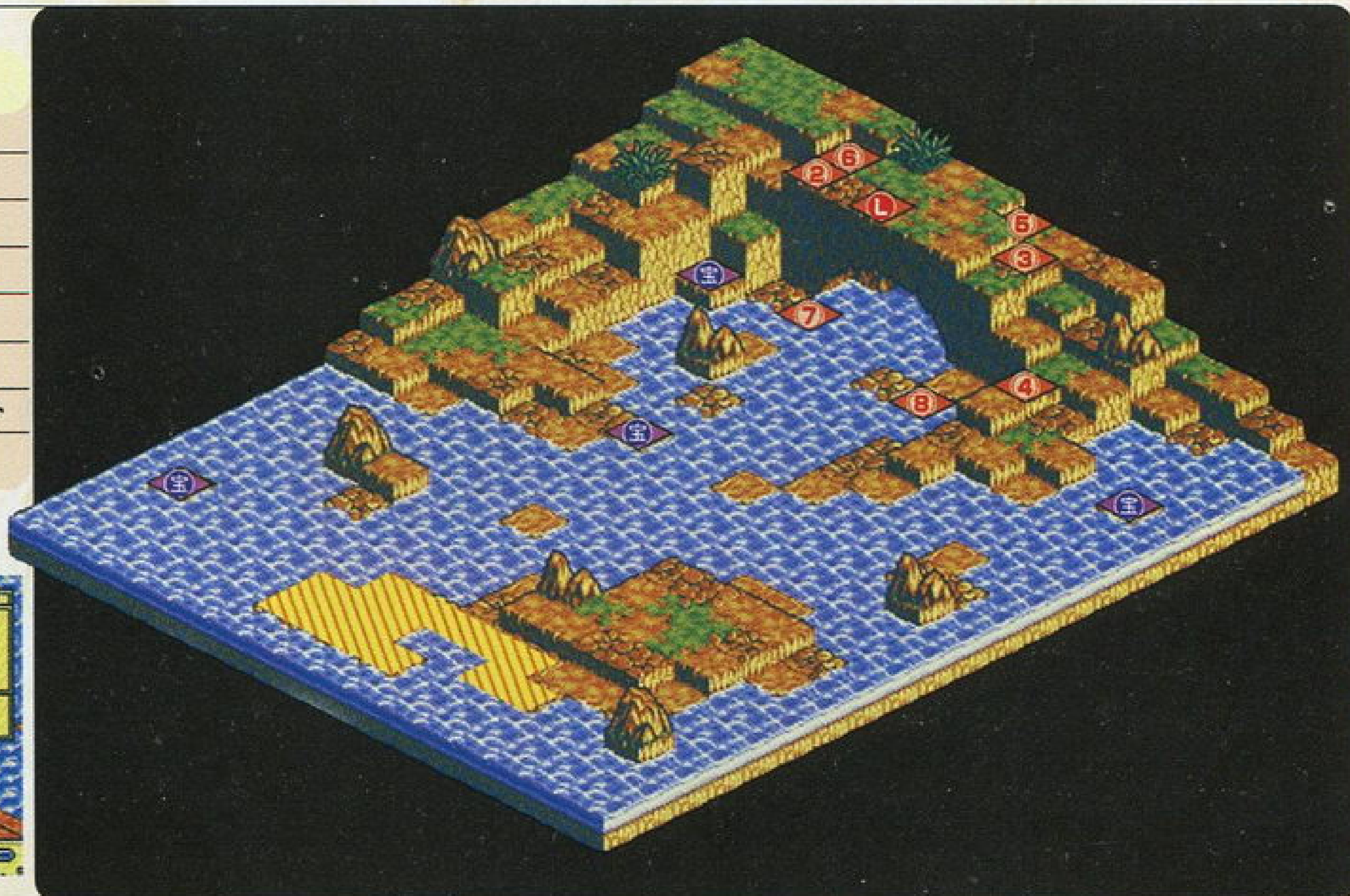
胜利条件：敌 BOSS 击倒

在米妮露雅生存的条件下进入此关，米妮露雅生存包括加入我军和跳海逃走两种情况。这次的水区域更加广阔，对移动造成很大的阻碍。敌人以人鱼、章鱼和精灵组成，占尽地利。

人鱼的特殊攻击具有睡眠效果，章鱼的特殊攻击可以使对手混乱，都是需要注意的地方。由于水面部队在陆地上能力都会下降，所以可以把它们引诱到陆地上再对付。

编号	属性	道德	道具
1	风	N	2000元
2	风	N	魔力之器
3	水	N	知性之器
4	水	N	剑之纹章
5	风	N	俊敏之石
6	水	N	火食鸟之羽
7	风	N	キュアツート
8	水	N	生命之杯





第九战（死）：非难と理由

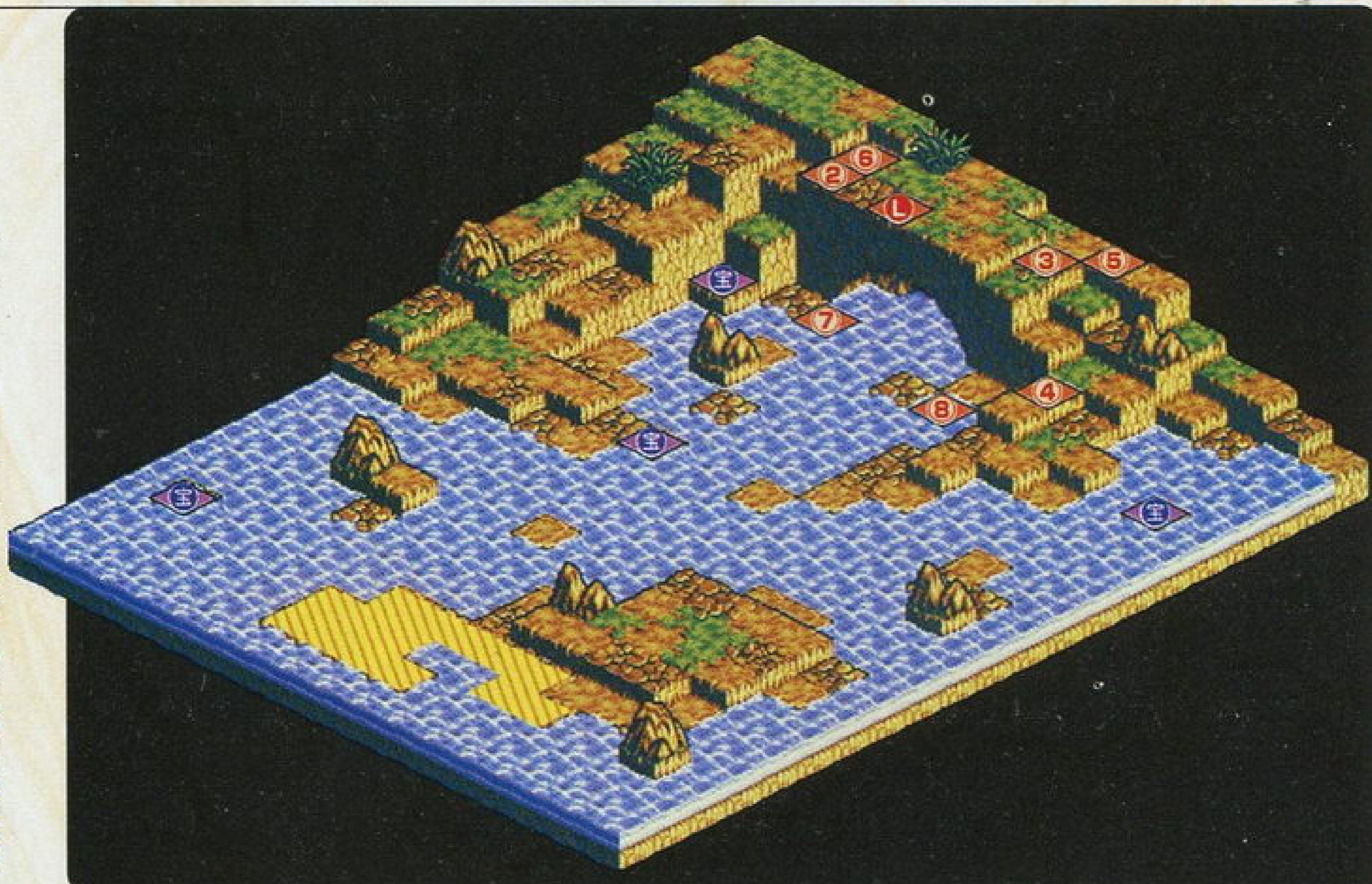
胜利条件：敌 BOSS 击倒

不管是没能救出米妮露雅还是自己亲自杀死了她都会进入这一关，难度非常高的一关。地图仍然是在ラーナ湖边。但是由于对方出现了飞翼人和圣龙，所以敌方实力比我方强了许多。

必须先击倒敌方持有龙玉石的角色，这样才有可能和圣龙对抗，要注意的是如果有耐心的话，圣龙也是可以说得的。

编号	属性	道德	道具
1	风	N	2000元
2	风	N	魔力之器
3	大地	N	知性之冠
4	大地	N	龙玉石
5	风	N	俊敏之石
6	大地	N	ソイルシールド
7	风	N	キュアツート
8	大地	N	生命之杯





第十战：情报を持つ者

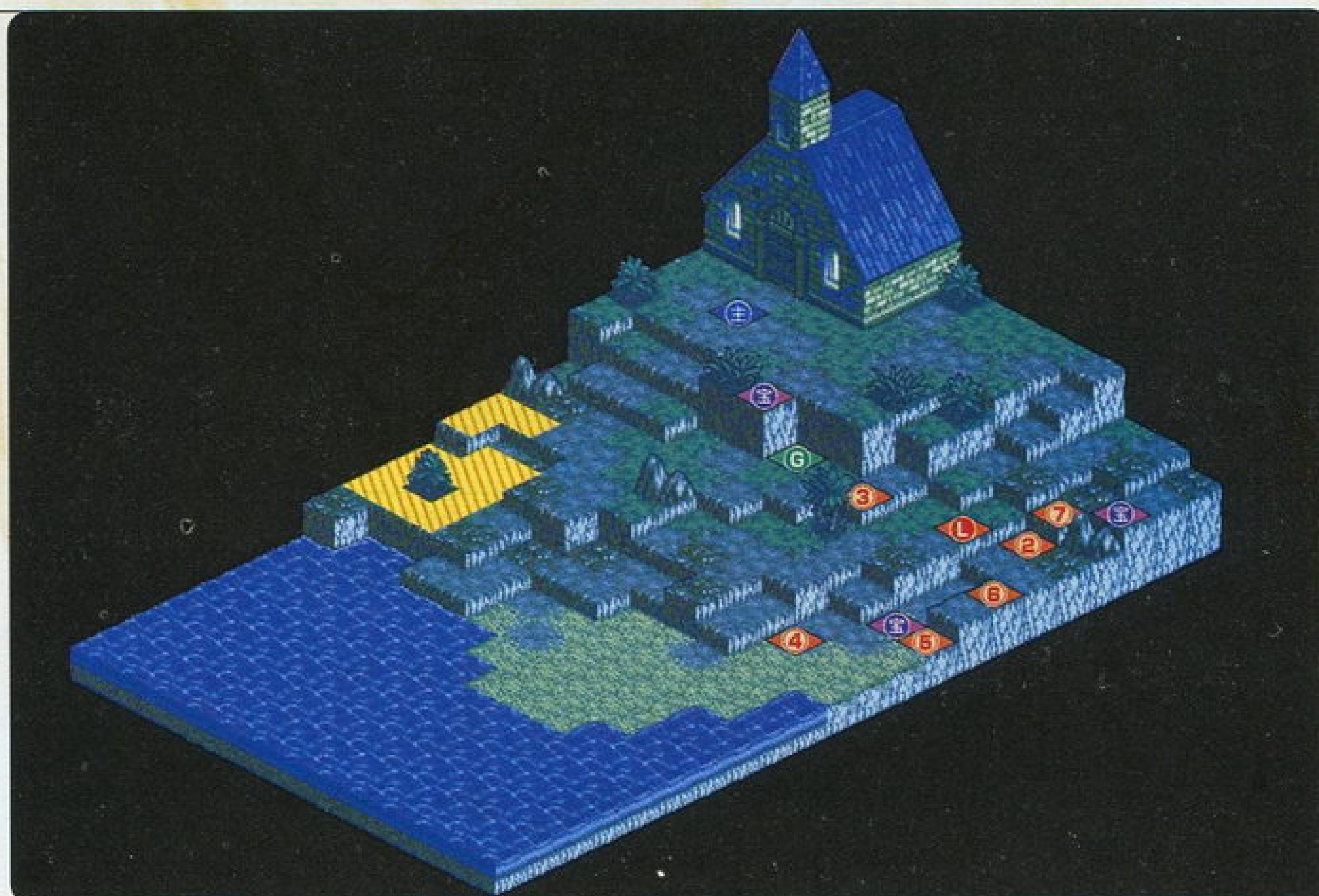
胜利条件：保护エレノア

这一关开始时主角并不和大部队在一起，所以要尽快合流。而本关出现的NPC如果死亡的话，那么游戏也会结束，所以一定要注意保护她的安全。

这一关敌方有四种属性的龙出现，它们的攻击都带有附加效果，所以必须密切注意，部队中最好带有会状态恢复魔法的角色。而对于蓝龙来说，状态异常魔法是无效的，必须要注意。

编号	属性	道德	道具
1	风	L	ファフニル
2	炎	N	俊敏之石
3	大地	N	ウッドブランチ
4	风	L	剑之纹章
5	炎	N	生命之杯
6	大地	N	再生之祭坛
7	水	N	ドラゴンアイス





第十一战：灼热の山

胜利条件：敌全灭

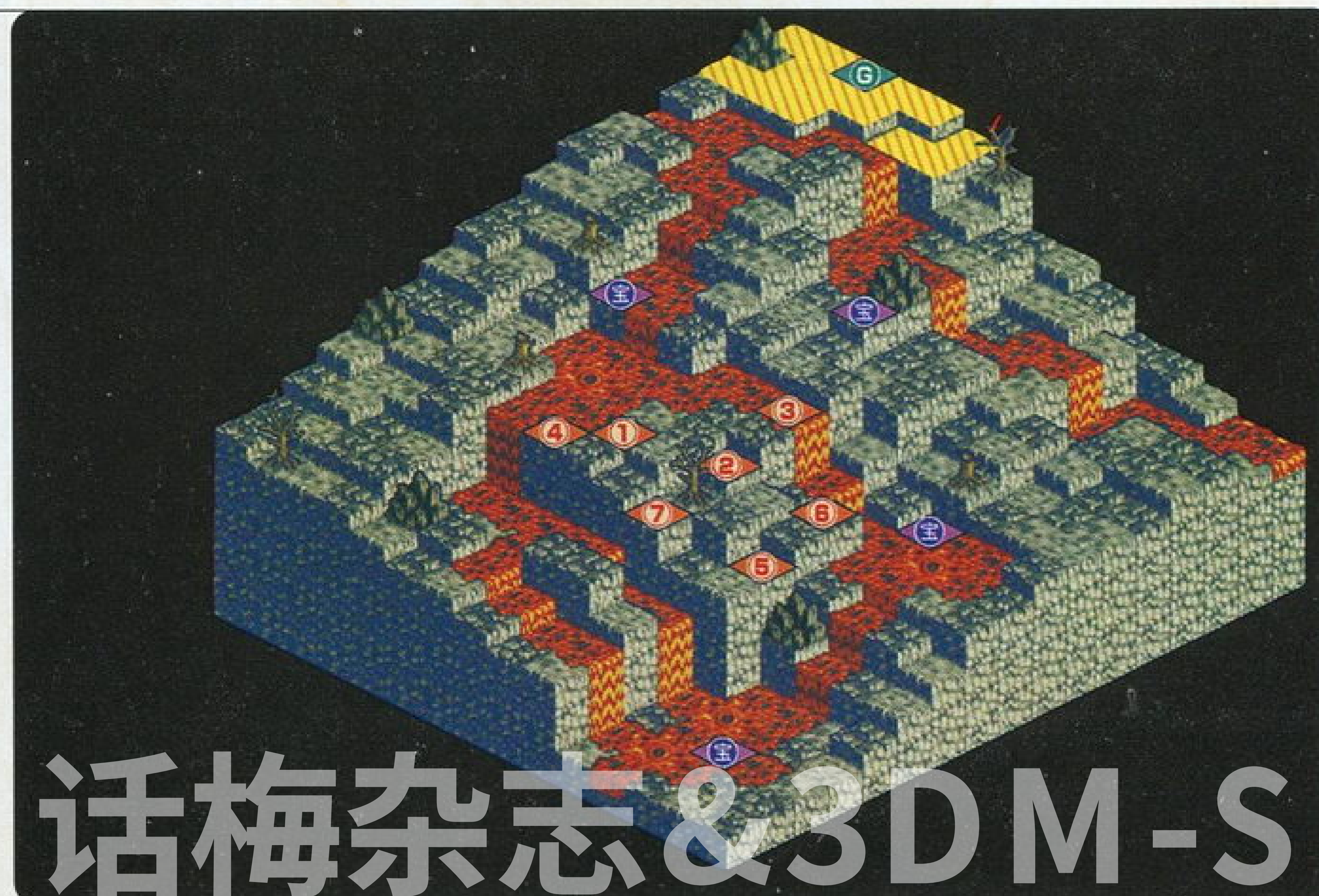
本关第一次出现大片的熔岩地形，不仅严重影响移动，而且会伤损HP，几个隐藏道具也都藏在熔岩之中。

エレノア仍然以NPC的角色出现，不过这次即使是她被攻击致死也会使用转移石离开，所以完全不用担心她。

如果我方已经有强大的飞行力量可能会稍微容易一点，不过还是要注意新出现的地狱三头犬的特殊攻击，不仅范围广而且也有睡眠效果。

编号	属性	道德	道具
1	炎	N	キュアツート
2	风	N	魔力之器
3	炎	N	知性之冠
4	风	N	俊敏之石
5	炎	N	生命之杯
6	炎	N	剑之纹章
7	炎	C	四神之镜







GB	ENIX/TRI-ACE	RPG	1人
	2001年6月28日发售		电池记忆
卡带	对应所有型号的GB、通信对战线		

曾在本刊5月B上"前线狙击"登场的GB超大作《蔚蓝星球》现在终于发售！这次攻略将先为大家系统部分和一些人物的主要培养数据。但在攻略的开头，SOUL想先让大家对游戏的制作者有一个认识……

系统介绍

操作

地图画面

选择键就是换人的快捷键，开始键是进入主菜单；A键是出拳（拿剑的出剑）；B键是使用地图特技，如跳、推等。

在商店中购买物品时，按选择键可以看见各种信息，包括队伍中谁可以装备、道具的性能说明、道具的具体参数等。



战斗中

按开始键就是出现指令菜单。

在战斗中同样也是按选择键转为控制其它人，可以先按下开始键暂停后再按选择键选择要控制的人。

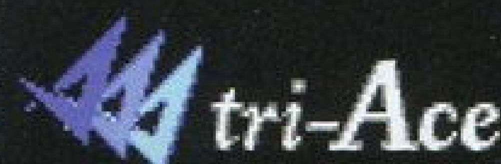
方向键下就是防御，必杀技或魔法的使用是和NAMCO"《传说》系列"一样的方向键和B键的组合，A键就是普通攻击。

基本菜单中日文对照

とくぎ	特技	
フィールド	地图	可以在地图场景上使用的特技设置
クリエイト	创造	利用特定的材料制作出道具来
じゅもん	咒文	等同于魔法
アイテム	道具	
そうび	装备	
さくせん	作战	
わざセット	特技设置	设置在战斗中能直接使出的特技。
たいれつ	队列	设置各角色在战斗中所排列的位置，最前头的角色当然是最危险的。
めいれい	命令	
せんりょくでこうげき：全力攻击。		
ほどほど：根据敌人的实力而为，不消耗多余的MP。		
おんぞん：保存力量地进行攻击。		
たいき：待机，除非有命令下达，否则不会有行动。		
スキル	技巧	
ステータス	状态	
セーブ	记录	



本游戏的制作者



《星海传说》系列、《女神侧身像》等游戏让ENIX的RPG声誉上升到一个新的高度，但其实制作《星海传说》系列、《女神侧身像》的是TRI-ACE公司，ENIX只是负责游戏的发行而已。这次《蔚蓝星球》的问世，再次向世人证明：TRI-ACE公司所制作的游戏全都是精品。我们也有理由相信，TRI-ACE公司的《星海传说3》(PS2，发售日未定）必将成为惊世经典。

TRI-ACE公司简介



TRI-ACE公司设立于1995年3月，并非由其它公司合资成立的，是一家完全独立出资的软件公司。主要从事家用机游戏软件的开发，现有职员50名。他们成立至今的作品如下（除本作外）：《STAR OCEAN》(1996，SFC)、《STAR OCEAN THE SECOND STORY》(1998，PS)、《VALKYRIE PROFILE》ENIX（1999，PS）。

各角色基本能力参数的影响

STR（Strength）	影响攻击力
CON（Constitution）	影响防御力
RES（Resistance）	影响耐性
DEX（Dexterity）	影响命中率
AGL（Agility）	影响回避率
INT（Intellgence）	影响魔力
LUC（Luck）	影响命中、回避
STM（Stamina）	影响战斗终了时的回复量
GUT（Gutsy）	影响必杀一击的使出率、战斗不能击的回避率





遇敌的三种情况

先制攻击：只要在地图上用按A键攻击能攻击到敌人（以敌人身上出现红色的惊叹号为准）就可以实行先制攻击。也有一些角色的フィールド（地图）特技具有类似的功能，如阿修顿的"ファイアブレス"。

无特别：正常的战斗状态。

后发攻击：被敌人从身后逮着（以我方身上出现红色的惊叹号为准）。

技能



本作中已经没有了角色本身的经验值设定，只剩下特技的经验值（SP，即SKILLL POINT）。（突然发现，这个系统竟然和《FFX》不谋而和，难道取消角色经验值的设定已经是大势所趋？）特技的经验值是共用的，要获得能力的上升，就要升级自己的特技，而升级不同的特技，角色的基本能力（如攻击力、防御力、HP、MP等）就会有不同的成长。

角色的各项基本能力增长到一定的程度，角色就会学到相应的新的特技，再根据所学特技的组合与特技级别达到一定的程度时，角色就会学会クリエイト（创造）特技和フィールドアクション（地图特技）。当然本作中也有很多隐藏的特技是在使用相关的隐藏道具后才学会的。

连续攻击　重要

在战斗中，按A键所进行的普通攻击是可以实行连击的，方法就是在



普通攻击时，掌握好节奏按下 A 键就可以了。这是一项很重要的技巧，否则如果只是单击的话，那样不但很危险，而且也不够爽快。

其它

◆"气力"的设定，本作中如果连续行动的话，就会因为太累而发生"疲劳"状态，因此就要想办法让各个角色在执行一定次数的行动后，有一定的休息时间。

◆在本作中，击倒敌人后是没有金钱可以到手的。

◆特技有学习难度的区别，就是各项特技前面所列出的数字，一般都标着1、2、3，数值越大，要升级该项技能所要消耗的技能经验值更多。



特技表

以下将为大家率先披露所有角色的所有地图特技、必杀技/纹章术的学习条件，方便大家对角色的培育。

必杀技

在满足了必杀技的修得条件以后，使用特定的技巧时（已在修得条件中说明），角色就会随机学会相应特技。不过还要注意，如果不自己操作角色的话，就无法学会。

纹章术

在满足了纹章术的修得条件以后，使用特定的技巧时（已在修得条件中说明），随机学会。不过还要注意，如果不自己操作角色的话，就无法学会。

プリシス（普瑞西斯）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	使用"加速装置"修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす/ひく	初期修得	可以推、拉障碍物
ホバーいどう	使用"核热ジェット"修得	用悬浮器在空中浮游
ウインチ	使用"のび～るアーム"修得	钩住较远处的地方并移动过去
マッパー	使用"オートマッピング"修得	可以察看地图
ばくだん	得到"フィールドボム"时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ/潜る	使用"ざ·すいま～"修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
モール	15	地	初期修得
バーリヤ	12	–	使用"プラズマビリビリ棒"修得
ミサイル	28	光	使用"ミサイル工场"修得
ユらユ～ら	52	地	使用"安全第一"修得
ドッカ～ン	36	暗	使用"きゃのんほー"修得
だるま～ストライク!	53	光	在"サイコメトリー"修得

アシュトン（阿修顿）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす/ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物。
ファイヤブレス	初期修得吐出火球，	可以烧毁一些特定物质
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到"フィールドボム"时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ/潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
リーフスラッシュ	14	地	初期修得
ザケーンスラッシュ	25	风	MP50以上，使用基本技"ガッツソード"时
ドラゴンアタック	38	–	MP90以上，感觉スキル"游び心"修得，基本技"斩るLv3"使用时
ソードダンス	42	–	MP100以上，AGL70以上，战斗スキル"连打"修得，战斗スキル"はやて"修得，7连击以上时
ドラゴンバイト	78	–	MP160以上，GUT140以上，基本技"ドラゴンブレス"使用时
トライエース	55	光	MP180以上，技术スキル"デッサン"修得，感觉スキル"危险感知"修得，战斗スキル"急所狙い"修得，基本技"ピアシングソーズ"使用时
スピリッツドラゴン	90	–	在"サイコメトリー"修得

セリーヌ（塞莉露）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ジャンプ	初期修得	跳跃
浮游移动	レザードテクノLv3时修得	利用纹章力进行浮游移动
テレポート	侵入"グランド·ノット中核"后，在宇宙船前与セリーヌ对话	可以瞬间移动到画面上能够看到的范围
マジックショット	纹章术Lv5时修得	利用纹章力放出魔法球
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到"フィールドボム"时修得	用炸弹破坏墙壁等物体

纹章术

特技名	MP	属性	修得条件
ファイアボルト	8	火	初期修得
ウインドブレイド	10	风	INT12以上，纹章术"ファイアボルト"使用时
サンダーボルト	20	雷	INT25以上，纹章术"ファイアボルト"使用时
スターライト	30	星	知识スキル"モンスター知识"修得，纹章术"ファイアボルト"使用时
レイ	42	光	MP100以上，INT40以上，纹章术"スターライト"使用时
エナジーアロー	30	负	MP160以上，感觉スキル"耐性"修得，纹章术"ファイアボルト"或纹章术"ウインドブレイド"或纹章术"サンダーボルト"或纹章术"スターライト"使用时
イラプション	38	火	MP200以上，INT60以上，知识スキル"宗教学"修得，纹章术"ファイアボルト"使用时
サンダーストーム	38	雷	MP200以上，INT60以上，纹章术"サンダーボルト"使用时
サザンクロス	45	星	MP260以上，INT180以上，知识スキル"药草知识"修得，纹章术"レイ"使用时
エクスプロード	54	火	MP330以上，感觉スキル"电波"修得，纹章术"イラプション"使用时
メテオスオーム	72	星	MP300以上，INT100以上，技术スキル"デッサン"修得，感觉スキル"努力"修得，纹章术"サザンクロス"使用时
アトミックドラグーン	84	火	由クリエイト"咒文研究"修得
テンペストヴォルト	70	雷	由クリエイト"咒文研究"修得
アセンションクァイア	75	星	由クリエイト"咒文研究"修得
ブレス	18	–	初期修得
アンチ	20	–	RES50以上，纹章术"ブレス"使用时
エンゼルフェザー	30	–	MP180以上，知识スキル"宗教学"修得，纹章术"ブレス"或纹章术"アンチ"使用时
ニュートラル	17	–	INT40以上，知识スキル"医疗知识"修得，我方的能力下降，再使用纹章术"ブレス"时
カース	20	–	知识スキル"妖精论"修得，敌人使用了能力上升的魔法时，使用纹章术"ファイアボルト"或纹章术"ウインドブレイド"或纹章术"サンダーボルト"或纹章术"スターライト"时
ロストメンタル	1	负	剩余MP35以下，INT50以上，知识スキル"モンスター知识"修得，纹章术"ファイアボルト"或纹章术"ウインドブレイド"或纹章术"サンダーボルト"或纹章术"スターライト"使用时

レオン（里昂）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
ダンジョンヒント	初期修得	可以获得和所在房间的机关的提示
マッパー	初期修得	可以察看地图
ばくだん	得到"フィールドボム"时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ/潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

纹章术

特技名	MP	属性	修得条件
アイスニードル	8	冰	初期修得
スターライト	30	星	INT25以上，知识スキル"矿物学"修

得，纹章术"アイスニードル"使用时

ウーンズ	16	暗	知识スキル"モンスター知识"修得，纹章术"アイスニードル"使用时
アシッドレイン	21	水	MP60以上，纹章术"ディレイ"使用时
シャドウボルト	34	暗	INT60以上，纹章术"ウーンズ"使用时
ディープフリーズ	45	冰	INT80以上，感觉スキル"美的感觉"修得，纹章术"アイスニードル"使用时
シャドウフレア	50	暗	INT110以上，技术スキル"工作技术"修得，纹章术"シャドウボルト"使用时
グレムリンレアー	63	无	INT100以上，知识スキル"考古学"修得纹章术"シャドウボルト"使用时
エクスティンクション	66	无	MP300以上，技术スキル"クラフト"修得，感觉スキル"目利き"修得，纹章术"シャドウフレア"使用时
アイスエイジ	70	冰	由クリエイト"咒文研究"修得
ダークパッセージ	80	暗	由クリエイト"咒文研究"修得
ワードオブデス	28	负	知识スキル"ロストマジック"修得，使用纹章术"シャドウフレア"或是纹章术"グレムリンレアー"时
プロテクション	15	–	初期修得
ヘイスト	15	–	感觉スキル"耐性"修得，纹章术"プロテクション"使用时
ディレイ	18	–	初期修得
ディープミスト	11	暗	感觉スキル"耐性"修得，纹章术"ディレイ"使用时

ディアス（迪亚斯）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	初期修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
ケイオスソード	17	暗	初期修得
弧月闪	22	光	MP50以上，战斗スキル"急所狙い"修得，基本技"斗气"使用时
凤吼破	26	火	MP60以上，INT120以上，战斗スキル"敌感知"修得，基本技"たたくLv3"使用时
以抢待	40	–	MP80以上，感觉スキル"危险感知"修得，必杀技"弧月闪"修得，基本技"胧"使用时
梦幻	53	–	MP110以上，技术スキル"分析"修得，战斗スキル"连打"修得，7连击以上时
朱雀冲击波	48	火	MP100以上，INT40以上，感觉スキル"根性"修得，必杀技"凤吼破"修得，基本技"疾风突"使用时
百虎双击斩	52	–	在"サイコメトリー"修得

ボーマン（伯曼）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
药草取り	初期修得	能拔出存在于地图上的药草
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到"フィールドボム"时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
首枷	16	地	初期修得
朱雀双爪击	22	火	MP50以上，战斗スキル"急所狙い"修得，基本技"炸裂掌"使用时
旋风脚	27	风	MP60以上，感觉スキル"危险感知"，基本技"ローリングサンダー"使用时
死方阵	30	无	MP70以上，感觉スキル"忍耐"修得，6连击以上时
樱花连击	39	–	技术スキル"分析"修得，感觉スキル"身体感觉"修得，战斗スキル"敌感知"修得，必杀技"死方阵"修得，7连击以上时
樱花炸裂阵	45	暗	在サイコメトリー修得

チサト（奇萨特）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
摄影	初期修得	拍下怪兽的照片、记录在怪兽图鉴中
ばくだん	得到"フィールドボム"时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
バーニングカーズ	17	暗	"チサトの名刺"使用修得
１０万ボルト	18	雷	"オーバーロード"使用修得
フレイムスロアー	20	火	"ファイアマン"使用修得
マイボ	25	无	"ロボペット"使用修得
プレパレーション	34	光	"P－MODE"使用修得
ファイアシュート	38	火	"フィールドの帝王"使用修得
神官千烈拳	55	暗	在サイコメトリー修得

ノエル（诺艾尔）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
てきぶんせき	初期修得	可以分析所有遇到怪兽的性能并且将之记录在怪兽图鉴之中
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

纹章术

特技名	MP	属性	修得条件
ヒール	3	–	初期修得
キュアライト	11	–	INT40以上，知识スキル"矿物学"修得，纹章术"ヒール"使用时
キュアオール	20	–	INT70以上，纹章术"キュアライト"使用时
フェアリーヒール	30	–	知识スキル"妖精论"修得，纹章术"キュアライト"使用时
フェアリーライト	40	–	INT90以上，感觉スキル"美的感觉"修得，纹章术"フェアリーヒール"使用时
リカバリー	9	–	由クリエイト"咒文研究"修得
リフレッシュ	18	–	由クリエイト"咒文研究"修得
リバイバル	26	–	由クリエイト"咒文研究"修得
ディスペル	20	–	初期修得
ウインドブレイド	10	风	初期修得
グレイブ	22	地	INT25以上，纹章术"ウインドブレイド"使用时
マグナムトルネード	25	风	INT45以上，纹章术"ウインドブレイド"使用时
アースグレイブ	36	地	MP180以上，INT55以上，技术スキル"机械操作"修得，纹章术"グレイブ"使用时
エナジーアロー	30	负	INT75以上，知识スキル"精神学"修得，纹章术"ウインドブレイド"或咒文"グレイブ"使用时
フェーン	50	风	MP260以上，INT90以上，感觉スキル"目利き"修得，纹章术"マグナムトルネード"使用时
アースクエイク	55	地	INT110以上，技术スキル"科学技术"修得，感觉スキル"美的感觉"修得，纹章术"アースグレイブ"使用时
パンダァ!!	88	地	由クリエイト"咒文研究"修得

ブレス	18	火	初期修得
ニュートラル	17	–	INT40以上，我方能力下降，使用纹章术“ブレス”时
カース	20	–	知识スキル“妖精论”修得，敌人使用了能力上升魔法，纹章术“サイレンス”使用时
サイレンス	14	–	初期修得
ブラッドスキュラー	12	雷	剩余HP50以下，纹章术“サイレンス”使用时
ロストメンタル	1	负	剩余MP35以下，INT50以上，知识スキル“モンスター知识”修得，纹章术“サイレンス”使用时

オペラ（奥贝娜）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
纹章铳	初期修得	放出纹章力之弹
纹章铳∞	使用“ヒートシステム”时修得	放出带有火焰的纹章力之弹
てきぶんせき	初期修得	能够分析怪兽的性能，记录到怪兽图鉴中
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到“フィールドボム”时修得	用炸弹破坏墙壁等物体

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
フレイムランチャー	13	火	初期修得
αオンザ	24	–	“フォトンシステム”使用修得
スプレッドレイ	27	风	“アークシステム”使用修得
コールドウィンド	30	水	“フリーザーシステム”使用修得
グラビティシャル	41	暗	“ネメシスシステム”使用修得
ライトニングブレット	44	雷	“ゼウスシステム”使用修得
ヒールスター	19	–	“ホザトシステム”使用修得
ザパーランチャー	60	光	“グリーンシステム”使用修得
ブリッツタクティクス	70	光	在サイコメトリー修得

エルネスト（艾尔妮斯特）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
ムチいどう	初期修得	利用鞭子移动到较远的地方
へやぶんせき	部屋分析	初期修得可以得到隐藏房间和隐藏通道的相关提示
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到“フィールドボム”时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
クラウドダスト	15	地	风　初期修得
ブロークンハート	28	地	MP60以上，战斗スキル“敌感知”修得，基本技“突き刺しLv2”使用时
サンダーウィップ	35	雷	MP70以上，INT20以上，战斗スキル“急所狙い”修得，基本技“サウザンドウィップ”使用时
ソニックウィップ	46	风	MP100以上，AGL60以上，感觉スキル“目利き”修得，基本技“スパイラルウィップ”使用时
グランドスラッシュ	60	地	MP120以上，技术スキル“机械操作”修得，感觉スキル“エンドルフィン”修得，必杀技“ブロークンハート”使用时
ファイナルウィップ	65	无	在サイコメトリー修得

レナ（莉娜）

地图特技（FIELD ACTION）

特技名	修得条件	效果
ダッシュ	はやてLv5时修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
苏生	初期修得	可以“苏生”怪兽或物品
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到“フィールドボム”时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

纹章术

特技名	MP	属性	修得条件
ヒール	3	–	初期修得
キュアライト	11	–	初期修得
キュアオール	20	–	INT50以上，纹章术“キュアライト”使用时
フェアリーヒール	30	–	知识スキル“妖精论”修得，纹章术“キュアライト”使用时
フェアリーライト	40	–	INT80以上，纹章术“フェアリーヒール”使用时
リカバリー	9	–	由クリエイト“咒文研究”修得
リフレッシュ	18	–	由クリエイト“咒文研究”修得
リバイバル	26	–	由クリエイト“咒文研究”修得
アンチトード	5	–	初期修得
ディスペル	20	–	初期修得
レイズデッド	45	–	知识スキル“医疗知识”修得，知识スキル“生物学”修得，有“战斗不能”的角色，纹章术“フェアリーヒール”使用时
レイ	42	光	初期修得
ブレス	18	无	初期修得
ライトクロス	50	光	MP80以上，纹章术“レイ”使用时
トラクタービーム	42	星	INT60以上，知识スキル“科学知识”修得，纹章术“ブレス”使用时
スターフレア	48	光	MP250以上，INT100以上，感觉スキル“电波”修得，知识スキル“宗教学”修得，纹章术“ライトクロス”使用时
グラビティプレス	53	无	INT130以上，感觉スキル“耐性”修得，纹章术“トラクタービーム”使用时
セレスティアルアロー	70	光	由クリエイト“咒文研究”修得
プロテクション	15	–	初期修得
ヘイスト	15	–	初期修得
アンチ	20	–	RES60以上，纹章术“プロテクション”使用时
エンゼルフェザー	30	–	MP180以上，知识スキル“宗教学”修得，纹章术“プロテクション”或纹章术“ヘイスト”或纹章术“アンチ”使用时
ディレイ	18	–	初期修得
サイレンス	14	–	INT70以上，纹章术“ディレイ”或纹章术“ディープミスト”使用时
ディープミスト	11	暗	初期修得
フィクスクラウド	22	无	初期修得

クロード（克劳德）

地图特技（FIELD ACTION）

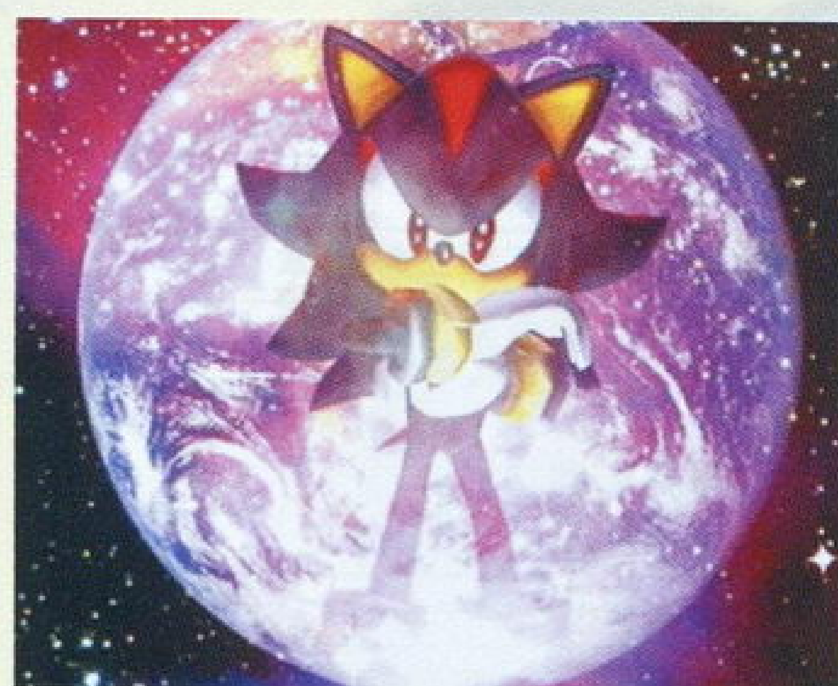
特技名	修得条件	效果
ダッシュ	初期修得	以通常移动速度的2倍进行移动
ジャンプ	初期修得	跳跃
おす	初期修得	推
おす／ひく	练气Lv7时修得	可以推、拉障碍物
フェイズガン	初期修得	发射フェイズガン
フェイズガンα	使用“ファイアブラスター”修得	发射带有火焰フェイズガン
マッパー	制图Lv3时修得	可以察看地图
ばくだん	得到“フィールドボム”时修得	用炸弹破坏墙壁等物体
およぐ／潜る	气功Lv3时修得	可以在水中游泳

必杀技

特技名	MP	属性	修得条件
フェイズガン	22	–	初期修得
活人剑	9	–	初期修得
爆裂破	26	地	MP50以上，战斗スキル“はっけい”修得，基本技“双破斩”使用时
吼龙破	30	光	MP70以上，INT20以上，感觉スキル“危险感知”修得，基本技“バーストナックル”使用时
ソードボンバー	40	火	MP100以上，INT30以上，感觉スキル“身体感觉”修得，基本技“バーストナックル”使用时
镜面杀	55	–	MP120以上，技术スキル“クラフト”，战斗スキル“连打”修得，5连击以上时
伏龙七星破	60	火	在サイコメトリー修得

攻略待续

文：纱迦



《索尼克大冒险2》权威研究

DC	SEGA	ACT	1～2人
	2001年6月23日		至少18格
GD-ROM	对应VGA、振动包、网络、VMS迷你游戏		



全部特殊能力入手方法！

相信大家在玩游戏时已经找到了不少特殊能力，这些能力对破关可以说是有莫大的帮助。其实在游戏的每一关（除了那两个赛车关之外）都隐藏着一种特殊能力，总计28种。下面就请听纱迦慢慢道来。

索尼克SONIC

种族：刺猬
年龄：16岁
籍贯：SOUTH ISLAND
喜欢：自由
厌恶：压迫
特技：高速、弹跳
弱点：不会游泳



魔法手套（MAGIC GLOVES）

魔法手套出现在第1关（City Escape），要获得它必须要有反弹手镯和火焰指环。在第1关某处的地面上有4个铁箱，利用反弹打破它然后跳下去，就可以找到魔法手套了。有了魔法手套，玩家接近敌人时按B键就可将敌人变为一个小球，很有意思，而且这个小球还可以扔出去攻击敌人。不过由于B键动作众多，玩家往往要按Y键进行动作切换才能使用魔法手套，因此实用性大打折扣。


图1

光之鞋（LIGHT SHOES）

光之鞋出现在第4关（Metal Harbor），它的作用是：站在一串金环前按B键，就可以瞬间“通吃”过去。这是通过此关所必须的道具，当玩家发现游戏无法继续进行时它就在附近，因此无须赘述。（下同）

太古之光（ANCIENT LIGHT）

太古之光出现在第5关（GREEN FOREST），它的作用是：当玩家按住B键不放完成蓄力后可以高速攻击一串敌人，极为华丽，不过实用性不大。当玩家通过本关第2个360度的大回转之后就会被“箱神”弹到一个平台上，在这儿有一个盛装着10个金环的容器。如果玩家尽量靠近平台的边缘，就可以看到一个在空中飞的敌人。利用一连串的撞击撞过去，玩家就会发现太古之光了（请参见图1）。

反弹手镯（BOUNCE BRACELET）

反弹手镯出现在第11关（Pyramid Cave），它的作用是：在空中时按B键就可以垂直落下并反弹，而且带有攻击判定。反弹时的高度要比正常跳跃来得高一些，用此技巧可以通过某些地方。这是通过此关所必须的道具。

火焰指环（FLAME RING）

火焰指环出现在第15关（Crazy Gadget），它的作用是按B键可以击破铁箱。这是通过此关所必须的道具。

太古的旋律（Mystic Melody）

索尼克的太古的旋律出现在第16关（FINAL RUSH），它的获得方法是所有的特殊能力里最难的一个。有了它，玩家就可以在“纳寇斯族的台座”前奏起神秘的乐曲，这样就会出现新的通路。当玩家通过本关的第5个记忆点之后继续前进，就会来到一个利用两个推进器加速撞击最上方的弹簧的地方（请参见图2）。弹上去后在玩家面前将出现两条滑轨，一条是紫色和黄色，另一条是橙色和黄色。玩家应该跳上橙色和黄色的那一条滑轨。跳上滑轨之后玩家一定要按B键进行加速，这样玩家就会来到一个有一枚火箭的平台之上。利用这枚火箭玩家可以获得一个1UP，然后再跳向下方的平台（请参见图3），利用上面的“箱神”就可以来到放有太古的旋律的地方。


图2


图3

阴影SHADOW

种族：刺猬
年龄：至少50岁
籍贯：不明
喜欢：破坏、玛丽亚
厌恶：英雄
特技：高速、弹跳
弱点：不会游泳



火焰指环（FLAME RING）

火焰指环出现在第4关（Radical Highway），它的作用是按B键可以击破铁箱。要想获得火焰指环，就必须要有空气鞋。有了空气鞋之后来到如图4所示的地方，利用这个弹簧弹上去，然后向反方向走，很快就能找到它了。

图4

空气鞋（AIR SHOES）

空气鞋出现在第9关（White Jungle），它的作用是：站在一串金环前按B键，就可以瞬间“通吃”过去。这是通过此关所必须的道具。

太古之光（ANCIENT LIGHT）

太古之光出现在第11关（Sky Rail），它的作用是：当玩家按住B键不放完成蓄力后可以高速攻击一串敌人，极为华丽，不过实用性不大。本关有很多用来传送的火箭，当玩家看到第一枚火箭时，不要去搭乘，应该通过撞击空中的敌人来到有查欧箱的平台上（请参见图5）。然后靠近查欧箱，这样就会出现隐藏的敌人，只要撞过去，玩家就可以看到太古之光了。


图5

太古的旋律（Mystic Melody）

阴影的太古的旋律出现在第 14 关（FINAL RUSH），这是通过此关所必须的道具，当玩家发现游戏无法继续进行时它就在附近，因此无须赘述。

特尔斯 TAILS



种族：狐狸
年龄：8 岁
籍贯：SOUTH ISLAND
喜欢：索尼克、发明机械
厌恶：和蛋头博士有关的东西
特技：飞行、游泳
弱点：缺乏自信

激光冲击波（Laser Blaster）

激光冲击波出现在第 3 关（Prison Lane），它可以大大加强跟踪导弹的威力，而且还能够使玩家不经过身体接触就可以获得容器内的宝物，但要想获得激光冲击波必须要有火箭炮。当玩家来到本关的最后时，先不要去碰那个过关的大金币。环顾四周，就会发现在空中有一个隐藏的敌人，打死它之后就会出现隐藏的门，然后……

推进器（Booster）

推进器出现在第7关（Mission Street），有了它之后就可以在天空中滑翔，方法是在空中时按住 A 键不放。这是通过此关所必须的道具。

太古的旋律（Mystic Melody）

特尔斯的太古的旋律出现在第 10 关（Hidden Base），有了它，玩家就可以在"纳寇斯族的台座"前奏起神秘的乐曲，这样就会出现新的通路，但要想获得它必须要有火箭炮。只要玩家稍稍搜索一下，便不难发现它的位置。

火箭炮（Bazooka）

火箭炮的作用是可以击破铁箱，它出现在第13关（Eternal Engine），这是通过此关所必须的道具，当玩家发现游戏无法继续进行时它就在附近，因此无须赘述。

蛋头博士 EGGMAN



种族：人类
年龄：不明
籍贯：不明
喜欢：征服世界（但从未成功）
厌恶：和索尼克有关的东西
特技：高得发疯的智商
弱点：疯狂

激光冲击波（Laser Blaster）

激光冲击波出现在第 1 关（Iron Gate），它可以大大加强跟踪导弹的威力，而且还能够使玩家不经过身体接触就可以获得容器内的宝物，但要想获得激光冲击波必须要有大加农炮。找到它其实并不难，玩家只要在游戏时多留意四周有没有可以破坏的东西就可以了。

太古的旋律（Mystic Melody）

蛋头博士的太古的旋律出现在第 3 关（Sand Ocean），有了它，玩家就可以在"纳寇斯族的台座"前奏起神秘的乐曲，这样就会出现新的通路，但要想获得它必须要有喷射引擎。本关刚开始有一个很大的十字形旋转平台，当玩家跳上去后静等它转到左边时就可以看到它了。

喷射引擎（Jet Engine）

喷射引擎出现在第 6 关（Lost Colony），有了它之后就可以在天空中滑翔，方法是在空中时按住 A 键不放。这是通过此关所必须的道具。

大加农炮（Large Cannon）

大加农炮出现在第 7 关（Weapons Bed），有了它之后就可以击破铁箱。这是通过此关所必须的道具。



图 6

护甲（Protective Armor）

护甲出现在第 13 关（Cosmic Wall），它可以使蛋头博士的HP上限增加。当玩家利用弹跳来到如图6所示的地方后，请注意一下下方是否有一枚火箭，利用这枚火箭就可以获得护甲。

纳克尔斯 KNUCKLES



种族：针鼹鼠
年龄：15 岁
籍贯：FLOATING ISLAND
喜欢：水果（尤其是葡萄）、孤独
厌恶：邪恶、破坏他生活的东西
特技：滑行、挖掘、攀登
弱点：讨厌太阳光和天真

太古的旋律（Mystic Melody）



图 7

纳克尔斯的太古的旋律出现在第2关（Wild Canyon），有了它，玩家就可以在"纳寇斯族的台座"前奏起神秘的乐曲，这样就会出现新的通路，但要想获得它必须要有铲式铁爪。当玩家来到本关最上层之后向尽头走，就会看到一幅绘着雄鹰的壁画（如图7所示），挖过去就是太古的旋律。

铲式铁爪（Shovel Claw）

有了铲式铁爪才能进行挖掘，这是过第 6 关（Pumpkin Hill）所必须的道具，玩家一开始就可以看到它。

空气项链（Air Necklace）

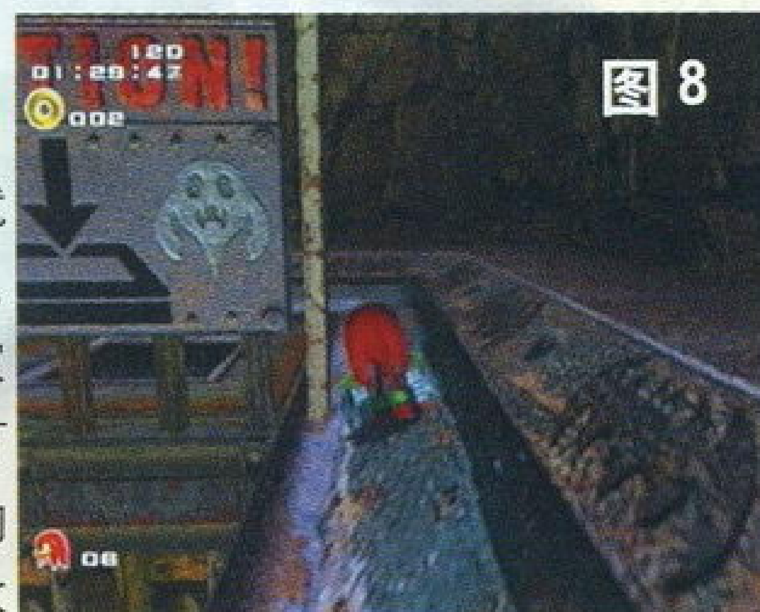


图 8

有了空气项链，纳克尔斯在水中就可以自由自在地游泳而无须担心憋死了。它出现在第 8 关（Aquatic Mine），玩家首先要在水位为 1 的时候来到最高层打开水位3的开关，然后来到如图8所示的那个矿井里。这个矿井的深处有一个水洼，潜到尽头就可以看见空气项链。但是要注意的是这个水洼极深，而且比较复杂，一不小心就挂了。

大锤手套（Hammer Gloves）

这是纳克尔斯过第 12 关（Death Chamber）所必须的道具，它的作用是可以打破铁箱。玩家在一开始的那条中间的通道里可以找到它。

太阳镜（Sunglasses）



图 9

太阳镜出现在第14关（Meteor Herd），以 Y 键调出后使用，就可以看到平时看不见的东西，是寻找宝物的得力武器。不过它的入手方法很有一点难度。玩家首先应来到本关中央的那个建筑物前，围着它的边缘转一圈，就可以看到在某个小平台上放着一块孤零零的陨石。玩家应来到这个平台的边缘处（如图9所示），然后全速奔向这块陨石并在撞上陨石的瞬间出拳。如果成功的话就会撞开远方的门，开动门内的机关之后就可以使建筑物的中心打开，里面就是太阳镜。

罗姬 ROUGE

种族：蝙蝠
年龄：不明
籍贯：不明
喜欢：珍宝
厌恶：所有不属于她的东西
特技：速度和飞行
弱点：贪婪且具有强烈的自我中心意识



太古的旋律（Mystic Melody）

罗姬的太古的旋律出现在第2关（Dry Lagoon），要想获得它必须要有掘地指甲。在本关刚开始时玩家就可以看到一幅绘着鹰的壁画，挖过去就是太古的旋律。

掘地指甲（Pick Nails）

掘地指甲的作用是可以打破铁箱，这是罗姬过第5关（Egg Quarters）所必须的道具。

宝物探测器（Treasure Scope）

宝物探测器的作用和纳克尔斯的太阳镜类似，它出现在第8关（Security Hall），要想获得就必须要有铁鞋和太古的旋律。在本关第二层有一个纳寇斯族的台座，吹响太古的旋律就会出现通向宝物探测器的道路。

铁鞋（Iron Boots）

铁鞋的作用是可以击破铁箱，它在第12关（Mad Space）的小行星"SPHERICAL PLANET"上。SPHERICAL PLANET是一颗纯球形的小行星，上面布满了因陨石撞击而形成的环形山，应该是很好找的。



最终关难点解析

当玩家完成了英雄阵营和黑暗阵营的全部关卡之后就会出现最后一关"LAST"，这一关的难度是最大的。在这一关里新增了一种计时器开关，只要一接触它时间就会凝固。玩家要抓紧时间赶快通过。

首先登场的是特尔斯，他的旅程难度是最小的。不过大家一定要小心那种蓝色的液态敌人，路上要记得多吃些金环来补充体力。还有一种手持盾牌的敌人，对付他可以先很有诚意地望着他，当他拿开盾牌开枪时再给予攻击。最后特尔斯击破一扇门顺利过关。


图10

接下来登场的是蛋头博士，他的难度比特尔斯大了不少，如果大家有护甲的话要容易一点。路线并不复杂，大家多玩几遍一定可以过去。要小心从天而降的敌人。

第三个登场的是罗姬，她的任务是解谜，如果知道方法并不难。首先玩家要利用不同高度的柱子来到其中最高的一根柱子的顶端。这上面有一个计时器，触发之后玩家要马上乘这段时间来到瀑布后的通道里（请参见图10）。在通道的尽头有一个机关，触发之后排水的开关就会露出。这时再回到出发点，用力踩下机关就可顺利过关了。

第四个登场的是纳克尔斯，他的任务难度不小。首先玩家要潜入水中触发计时器，然后抓紧时间冲入激光栅栏里触发另一个机关，这样水下的通道就会打开。然后玩家再次潜入水中，冲入刚才打开的通道。这里水流很急，一定要触发计时器才能前进。最后一段更是需要接连触发两个计时器才能顺利通过，动作必须一气呵成，很有一些难度。如果能冲过去，玩家只要用力碰撞水下的开关即可过关。整个过程请参见下图。





最后是索尼克，他的难度其实并不大。玩家要注意左图所示的地方，在这儿玩家要先在空中撞死这个敌人，然后马上往回跳，这样就会有新路出现。最后一段玩家只须抓住计时器的有效时间按B键滚过去就可以了。

本关的BOSS是究极生命体——生化蜥蜴，它的弱点在背上，玩家需要撞击6次才能将它消灭。玩家在躲避它的追赶时注意不要冲得太快，否则易遭到尾部的攻击。再就是要注意奔跑时不要落入了水沟，否则有可能被大水冲走。BOSS的另一种攻击方式是口吐黑球，虽然玩家可以通过左右跳跃来躲避，但这样非常危险。纱迦建议大家干脆不要躲，站在原地让它打算了，即使中招也有充足的时间来拾起落下的金环。

BOSS在攻击一阵子后就会休息，这时候正是攻击它的大好时机，赶快利用滑轨冲上去吧！不过用这种方法打它三次后，它就不会再犯这种错误了，这时它会变出很多小圆球向你袭来。玩家只有通过不断地撞击这些小圆球才能达到BOSS背部的高度，从而攻击它。用这种方法可以打它两次。最后BOSS会将玩家吸至空中，并叫出无数的小圆球进行攻击。这时玩家要沉住气，通过不断移动来躲避这些圆球。由于身处空中，所以一旦中招是没有办法补充金环的。待到一定时间，就会出现空隙，这时不要犹豫赶快冲进去，只要身体碰到BOSS的弱点就胜利了。

不过战斗并没有结束，BOSS还没有就此死去。于是正邪索尼克大变身，在宇宙中与生化蜥蜴进行最后的决战。此时A键变为向上撞击，B键变为向下撞击。玩家要准确地6次撞中BOSS的弱点，将其彻底消灭。此战我方的HP是以环数来表示的，黄金索尼克和白金之阴影两人共用50个环。越靠近大气层环数消耗得越快，而每撞击成功一次就可以加满环数。如果飞出边界就会强制换人，且环数不会增加。对于这一战，没有什么秘技，完全要靠玩家的个人修为，当然还有运气了。最后BOSS被消灭，但方舟号依然向地球坠去。危急之时阴影挺身而出，牺牲自己拯救了地球。而在他临死前的一瞬间，他终于明白了自己存在的意义并不是为了复仇……



关于A级评价

大家也许都知道了，本游戏如收集齐180枚纹章，就会出现隐藏关。要想收集齐这180枚纹章非常困难，其中难度最大的当属所有关卡都拿A级的才能获得的那6枚纹章了。本游戏中，玩家每过一关后电脑都会对玩家的成绩作出评价。评价共有5个级别，A最高，E最低。评价的标准只有两种：分数和时间。一般说来，每关的第一、四、五个任务的标准是分数，而第二、三个任务的标准是时间。限于篇幅，纱迦就不一一列举了。大家可能会觉得分数要比时间容易一些，其实不然。玩家的分数来源只有三种：消灭敌人、快速到达终点和技巧分，而电脑A级的标准极高，仅比每关玩家所能取得的最高分数低一点点，所以……相反时间倒简单一些，玩家只要拼命向前冲就可以了。还要说明的是每关都有一种金黄色的飞行类敌人，它的分数相当高，高到了不把它消灭就拿不到A级的地步，玩家请务必小心。





不是秘密的秘密

小礼物

把《索尼克大冒险2》的游戏碟放入你的电脑中，就会出现一些小礼物。不过如果阁下用的是D版碟的话，就……



前作中的朋友们

在前作中登场的朋友在这一次仍然会登场，不过不能选择。

大脸猫（Big the Cat）：大脸猫虽然不能选择，但他会出现在很多关卡里。如果玩家发现了他，他会向玩家招手致意。有兴趣的玩家不妨自己找找看；**E102**：在罗姬寻找蛋头钥匙的那关（黑暗阵营第5关），在敌方的机器人阵营中有一个就是E102。

文：纱迦

查欧必读

DC	SEGA	ACT	1～2人
GD-ROM	2001年6月23日		至少18格
	对应VGA、振动包、网络、VMS迷你游戏		

查欧这个东西，其实早在《索尼克大冒险》中就已经登场了，不过当时好像不是太受欢迎。但到了《索尼克大冒险2》中就不一样了。这些天总是在网上看到有人讨论如何饲养查欧，说是饲养查欧可以使《索尼克大冒险2》的乐趣平添一倍。对于这一点，纱迦基本上表示赞成。《索尼克大冒险》中饲养查欧的过程主要在VMS上完成，当时DC的配件还没有什么组装货（就是在今天也没有组装的带液晶显示屏的DC记忆卡），而且价格极高。当时DC玩家本来就不多，大家手中多半只有一块原装记忆卡，而查欧一下子就占去了198格，谁玩得起呀？不过现在就不同了，大家只要花个几十块钱就可以弄个4M记忆卡来玩玩。而且《索尼克大冒险2》中大大强化了查欧在DC上的演出，VMS的迷你游戏成了辅助手段，再加上查欧那丰富多彩的表情和动作，能不动心吗？如果各位玩完了《索尼克大冒险2》之后就将它束之高阁了，纱迦奉劝大家还是养养查欧，真的很有意思，种种细微精妙之处只有亲自玩一玩才能明白。



入门篇

首先传授一下饲养查欧的基本知识。查欧生活在查欧的世界里，进入查欧的世界的方法有两种。一种是在游戏过程中获得查欧之钥，它藏在查欧之箱里。每关有三个查欧之箱，当玩家打开第一个查欧之箱时就可以获得查欧之钥；另一种是在STAGE SELECT模式中直接选择查欧的世界。在查欧的世界里有两个地方：一个是查欧花园，查欧就生活在这里；另一个是查欧幼儿园，幼儿园是查欧学习技能的地方。（注：只有在STAGE SELECT模式中才能进入查欧幼儿园）

查欧是很娇贵的，甚至玩家在跳跃时落到它的身上也会对它造成伤害。为避免发生悲剧，请大家在按B或X键做出动作前一定要看清画面右上方动作视窗里显示的当前动作是什么。除抚摸（PET）、抱起（PICK）、吹口哨（WHISTLE）外的动作一律禁止。千万不要虐待查欧，如殴打它、打扰它的睡眠、抢走它的食物等等，这样会降低它的能力，更会导致它和主人的关系恶化。

孵化



查欧是从蛋里孵出来的，当玩家第一次来到查欧花园时就可以找到两个蛋，而后来的新生查欧也是从蛋里孵出来的。大家千万不要把蛋拿到石头上砸破，虽然这样也能让小查欧出世，但这种拔苗助长的方法对查欧的成长极为不利。不过慢慢等也不是好办法，最好的方法是走近蛋按B键将它拾起，注意B键要按住不放，然后按住任一方向键不放，玩家所控制的角色就会轻轻摇动手中的蛋，这样一会儿小查欧就会出世了。刚出世的小查欧很饥饿，玩家要从树上摇下两个椰子来给它充饥。

查欧的能力

查欧共有七种能力，这些能力的数值只有在VMS中才能看到。它们分别是：SWM（游泳能力，影响游泳的速度）、FLY（飞行能力，影响飞行的速度）、RUN（奔跑能力，影响奔跑的速度）、PWR（查欧的力量）、LCK（幸运值）、INT（查欧的智力）、STA（查欧的耐力）。

前四种能力是通过喂查欧小动物和混沌之精来提升的，后两种是靠喂查欧吃果实提升的。幸运值只能在VMS的迷你游戏中提升。

小动物们

玩家在游戏中可以获得很多可爱的小动物，这些小动物是用来提升查欧的能力的。随着动物的不同，提升的对象和程度都不同。表1是所有的动物及效果一览表。注意！表1中的数值只是一个比值，并不是实际提升数值。

这些小动物除了可以改变查欧的数值之外，还可以改变查欧的样子。比如说多让你的查欧和小白兔玩一玩，那么很快你的查欧就会长出两只长长的耳朵了。如果多让查欧和孔雀亲近亲近，你的查欧就会长出一条漂亮的尾巴了。另外每种小动物都有一种隐藏属性，这种属性会在查欧玩耍的时候不知不觉地表现出来，现用表2说明一下。

要特别注意表2中的最后三种动物，它将会使你的查欧向黑暗方向发育，而且带来的结果是不确定的。像小恶魔能够使你的查欧变成一个没有脚的幽灵，而地狱犬会使你的查欧无缘无故地大哭，所以一定要小心。

混沌之精

在游戏中打倒机械系的敌人后就会出现，外表有点像发光二极管，也是提升查欧SWM、FLY、RUN和PWR这四种能力的道具。不过和小动物不同的是，混沌之精是没有副作用的，而且对查欧的属性、外貌都没有影响。混沌之精有四种颜色：黄色为SWM+8；紫色为FLY+8；绿色为RUN+8；红色为PWR+8。这些数字和表1中的数字一样，也是比值，不代表实际提升的数值。

表1

名称	SWM	FLY	RUN	PWR
小熊	4	-8	2	18
老虎	-4	-8	10	18
大猩猩	-2	-4	2	20
兔子	0	4	20	-8
印度豹	-4	-4	20	4
野猪	-2	-6	16	8
鹦鹉	0	24	-10	2
孔雀	6	24	-8	-6
秃鹫	-10	30	-12	8
海豹	20	-8	0	4
水獭	22	-2	4	-8
企鹅	18	6	4	-12
浣熊	10	6	2	4
小绵羊	4	6	10	10
臭鼬	4	6	6	4
龙	10	2	4	16
独角兽	8	6	18	0
凤凰	6	16	2	8
小恶魔	4	20	4	4
人鱼	16	0	4	12
地狱犬	4	4	16	8

表2

名称	动作
小熊	咆哮
老虎	磨爪子
大猩猩	捶胸
兔子	跳来跳去
印度豹	洗脸
野猪	冲撞
鹦鹉	唱歌
孔雀	昂首阔步
秃鹫	怪叫
海豹	滚来滚去
水獭	背泳
企鹅	用肚皮滑行
浣熊	挖洞
小绵羊	翻筋斗
臭鼬	放屁
龙	吐火
独角兽	弹蹶子
凤凰	摇尾巴
小恶魔	?
人鱼	?
地狱犬	?

查欧幼儿园

前面已经说过了，在查欧的世界里有两个地方，一个是查欧花园，另一个是查欧幼儿园。幼儿园是查欧学习技能的地方。玩家可以把自己的查欧抱到这里来接受这里的服务，这里有检查查欧身体的医疗室、给玩家提供资料的园长室、学习技能的教室和留言板。留言板是玩家之间用来交流饲养查欧心得的地方，不过对于不方便上网的玩家来说没什么用。玩家只需将自己的查欧留在教室里就可以放心地离去了，查欧会自动地在这里认真学习的。玩家可以隔一段时间来检查一次，不过在没有学完之前是不能抱走查欧的，学习的速度和智力有关。学习的课程是随机的，大致有以下几种：铃铛、小手鼓、打鼓、喇叭、响板、铙钹、沙锤、歌曲、旋转舞、踢踏舞、跑跑舞、摇摆舞、绘画、练习。学会了技能之后，当查欧有闲情逸致时就会表演给玩家看。



中级篇



玩家只要精心饲养自己的查欧，它就会渐渐成年。成年后的查欧有两种属性：英雄查欧和黑暗查欧，不用说，这自然是分别对应英雄阵营和黑暗阵营了。英雄查欧的头上有一个光环，而黑暗查欧是一个捣蛋鬼，经常欺负别的查欧。当玩家培育出英

雄查欧之后，英雄花园的大门就会打开；当玩家培育出黑暗查欧之后，黑暗花园的大门就会打开。



如何才能培育出这两种查欧呢？很简单，以英雄查欧为例。每只查欧在孵化出来之后都是蓝色的，只要控制一位英雄阵营的角色不断抚摸你的查欧，你就可以看到查欧的颜色在渐渐变白，这就表明它的属性在渐渐地向英雄阵营靠拢。不过到了一定的时候，它的颜色就不会变化了。这也不要紧，只要经常控制英雄阵营的角色去喂养它，它长大之后就一定会变成英雄查欧的。



大家可以看到，英雄花园里是一派祥和的景象，而黑暗花园里就比较可怕了。俗话说"一方水土养一方人"，在英雄花园里长大的查欧自然是英雄查欧，而在黑暗花园里长大的查欧自然就是黑暗查欧了。

除了这两种属性外，查欧还有多种进化方式。多喂小熊、老虎、大猩猩这种力量型的动物，就可以培育出龙之查欧；多喂兔子、印度豹、野猪这种奔跑型的动物，就可以培育出音速查欧；多喂鹦鹉、孔雀、秃鹫这种飞翔型的动物，就可以培育出夜之查欧；而多喂海豹、水獭、企鹅这种游泳型的动物，就可以培育出异形查欧。而且大家可以进行混合培育，"杂交"出新品种。

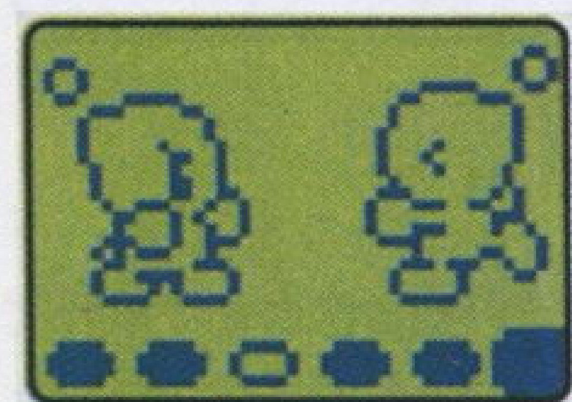
查欧的大冒险 2



光靠混沌之精和小动物是不能提升查欧的LCK、INT、STA这三种数值的，要提升这三种数值就要玩一玩VMS里的迷你游戏。只要玩家抱着查欧来到花园里的那个竖立着一块记录卡的机器上，就可以下载迷你游戏到VMS里了。

迷你游戏的玩法很简单。游戏由很多个小故事组成，你的查欧会一直不停走啊走，走啊走。当屏幕右下方出现一个信封一样的标志时，按A键就有剧情发生。建议大家用英文，因为玩家要根据情况做出正确的选择。无论玩家做出怎样的选择，游戏都不会GAME OVER，但如果选择不正确的话，在到达终点后查欧就拿不到奖品（奖品是种子），而且对此后的剧情也有影响。在游戏中查欧会遇到各种各样的角色，有的会提供情报，有的会送给查欧一些果子，还有的会来抢查欧的果子，这时就会进入战斗画面。战斗很简单，玩家的查欧位于画面的右方，在画面的下方有一个光标在黑框和白框之间来回移动。当光标来到白框之际按下A键即为成功，可以扣除敌人的体力。一方体力为0，战斗就会结束。如果玩家的查欧输了，就会随机损失一个果子，同时能力也会有少许下降。有时查欧还会遇到一个宝箱，这时有三种选择，如果成功，就可以获得宝物，同时幸运值加100，但如果失败，幸运值减100。







上级篇

光靠在迷你游戏里找果子实在太麻烦了，其实有了种子之后就可以让查欧种树了。不过要想查欧会种树首先要在比赛中赢得小水壶、铁铲和讲述种树的图画书，如果没有图画书但查欧有一定的智力也行。种子是在VMS的迷你游戏里获得的。满足在几个条件之后玩家只要把种子交给查欧，它就会自己去找个地方种的。如果没有成功，那么一定是位置不对。

需要注意的是树不能乱种，比如有一种禁断的种子（Forbidden Seed），它在英雄花园里很难成活，而且结出来的果实英雄查欧是不吃的，只能在黑暗花园里种。

查欧运动会

养查欧的主要目的之一就是要在查欧运动会中获胜，这样不但可以获得纹章，更能获得查欧的玩具。有了这些玩具，查欧学来的技能才有用武之地，这也是精华所在。像前面已经说过了，要想种树就要有那三种玩具。只要在每一条赛道上胜出都能够获得一样玩具，其中有不少好东西，甚至还有电视机。你能想象查欧看电视的样子吗？那么快来试试吧！

以下是各赛道的奖品一览表。

Beginner Races

Crab Pool	铁铲
Stump Valley	小水壶
Mushroom Forest	小沙锤
Black Canyon	玩具车

Challenge Mode

1st row	沙滩排球
2nd row	盒装玩具
3rd row	电视机

Jewel Races

Topaz	扫帚
Peridot	图画书
Aquamarine	索尼克玩偶
Garnet	弹簧杖
Onyx	蜡笔
Diamond	泡泡圈

Dark Races

2nd race	球
4th race	收音机

怎样叫醒熟睡中的查欧？

怎样叫醒熟睡中的查欧？抚摸它或是一把抱起它都是不行的，更不能对它饱以老拳。比较安全的方法是在它旁边不断地吹口哨，只要有耐心，一定可以把它叫醒。

金银查欧

怎样才能培育出金色或银色的查欧？大家知道，在《索尼克大冒险》中是有这样的查欧存在的，而《索尼克大冒险2》对应前作的记录，这下大家明白了吧。不过如果玩家继续培育，查欧的颜色还是会发生变化的。

英雄阵营第1关·都市大逃亡BGM

跟我来（Follow Me）

Rolling around at the speed of sound,
Got places to go, gotta follow my rainbow.
Can't stick around, have to keep moving on,
Cause what lies ahead, only one way to find out!
Must keep on moving ahead,
No time for guessing, follow my plan instead.
Trusting in what you can see,
Take my lead I'll set you free.

Follow me, set me free,
Trust me and we will escape from the city.
I'll make it through, follow me.
Follow me, set me free,
Trust me and we will escape from the city.
I'll make it through through me to you.

Follow me!
Oh yeah!

Danger is lurking around every turn,
Trust your feelings, got to live and learn.
I know with some luck that I'll make it through,
Got no other options, only one thing to do!
I don't care what lies ahead,
No time for guessing, follow my plan instead.
But nothing stays, no matter what that may be.
Take my lead, I'll set you free.

Follow me, set me free,
Trust me and we will escape from the city.
I'll make it through, follow me.
Follow me, set me free,
Trust me and we will escape from the city.
I'll make it through through me to you.

Follow me!
Follow me!

DC SONIC ADVENTURE 2

大量取蛋法！

养"Chao"是《SONIC ADVENTURE 2》中非常有趣的迷你小游戏，但是本集中寻找"Chao"的蛋可比一代中难得多，这里提供给各位玩家一个"笨"办法使玩家获得更多"Chao"的蛋。先在《SONIC ADVENTURE 》大量收集"Chao"的蛋后进行孵化再存储到VMS中，接着再到《SONIC ADVENTURE 2》中读取记录就可以了。这方法笨是笨了点，但是还是很有用的。

DC CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

角色"乱入"条件——曝光

豪鬼：在ARCADE或者PAIR MATCH MODE中，在同第5队的对手战斗后，如果GPS达到85以上豪鬼就会出来挑战。

娜可露露：在ARCADE或者PAIR MATCH MODE中选择CAPCOM方的角色进行，在同第3队对手战斗后以累计4次以上用超必杀解决对手，娜可露露就会乱入挑战。

莫莉卡：在ARCADE或者PAIR MATCH MODE中选择SNK方的角色进行，在同第3队对手战斗后以累计4次以上用超必杀解决对手，莫莉卡就会乱入挑战。

暴走八神庵：与上面介绍的娜可露露和莫莉卡乱入的条件相同，但是只有1/4几率。

杀意隆：同暴走八神庵乱入条件等同。

DC NBA2K1

特殊效果

BIG HEADS

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"heliumbrain"便可。

MONSTER PLAYERS

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"alienbrain"便可。

INFECTED PLAYERS

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"tvirus"便可。

PLAYERS TAUNT AFTER SCORING

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"sohappy"便可。

CRAZY COMMENTARY

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"whatamisaying"便可。

BE THE BALL

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"betheball"便可。

COOL LOOKS

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"radical"便可。

HIP CLOTHES

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"the70slive"便可。

SANITY RESTORED

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"Sartorial"便可。

SIGH MODE

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"Not so happy"便可。

THE CURE!

在OPTION画面中，选择"CODES"，然后输入"The cure!"便可。

DC GIGAWING 2

全部隐藏要素出现！

在GALLERY MODE的第一页用1P或2P的手柄输入"上、X、Y、X、下、Y、X、Y、Y"听到效果音就可以了！

强烈推荐一人用四架机或两人用四架机作战！一个字！爽！

GB 悟空降魔录

游戏接关密码

学道：9671

混世魔王：7988

东海龙王　前：8427
　　　　　后：2881

阎罗王　前：5858
　　　　后：8948

青龙：9347或者2731

白虎：6513或者7799

(未完待续)

GBC 口袋妖怪 水晶

第251号妖怪捕捉法

1.首先收集3个勋章。

2.到コガネシティ挑战后，给妖怪恢复HP两次，离开时护士送你ジーエスボール。

3.到ヒワダタウン把ジーエスボール交给左上方屋子里的老伯，他会为你制作特别的口袋妖怪球。第二天再去见他，他会逃走。

4.然后到ウバメのもり，在中央部分调查那木箱，选"はい"，会发生与第251号妖怪的战斗。

5.使用ハイパーボール，就能捉到它。

GBA IRIDION 3D

自由选关

GBA中很少有3D射击游戏，《IRIDION 3D》就是由任天堂亲自开发的一款出色的3D射击游戏。虽然游戏共有6个版面，但是游戏的难度很高，使得很多玩家望而却步。这次就为大家介绍游戏自由选关的绝好秘技。游戏开始时输入密码"S3LCCTON"，然后返回主标题画面，再次进入密码输入画面键入"SHOWT1M3"就可以任意选关了。另外游戏中还有一个"图片模式"，只要密码输入画面键入"G4LL3RY"就可以进入了。

选关密码表

STAGE 2 NIPBBDG8V或QQPBBYGYV或Q8QBBYQBV

STAGE 3 XG#BVMVFW或GP4BVD6RW或439BBP6LW

STAGE 4 85DCVLQVC或4GKCVDLZC

STAGE 5 GNWCVBGMD或6PXCBCVBN

STAGE 6 SP2CBBV8J或N93CVBG8J

GBA 恶魔城 月之轮回

MAGICIAN MODE

完成游戏一次后重新开始游戏，将名字改为"FIREBALL"，就可以进入这个模式。这个模式中角色的STR、DEF和HP较弱，不过MP和INT值高，而且一开始就拥有全部的卡片！

FIGHTER MODE

完成MAGICIAN MODE后重新开始游戏，将名字改为"GRADIUS"，就可以进入这个模式。这个模式中角色的STR、DEF和HP高，不过MP和INT值较低，而且不可以使用卡。

SHOOTER MODE

完成FIGHTER MODE后重新开始游戏，将名字改为"CROSSBOW"，就可以进入这个模式。这个模式中角色的STR、DEF和HP很低，可以使用卡，一开始就拥有250颗心，使用副武器的攻击力较强。而当拿两把短剑后，会有特别效果——自动追踪！但是这种能力在改用其它武器后会消失，而其它武器是没有特殊效果的。

PS FEAR EFFECT 2

密码模式的开启和输入

首先是要先通关一次（在任意难度下）。通关记录后再读取这个记录开始新游戏，开始后先一直等到Rain离开的情节，画面切换后就可以看见在左边的墙上的一个小控制面板，走上去就会出现"USE"字样，按△键调查后，就可以开始输入以下的功能不同的密码了：

所有武器：11692

无限弹药：61166

大头模式：10397

PS 合金装备 索立德

C盘100%的达成方法

首先把可以进入的模式全部完成，还剩下1%，但就是无法进入忍者模式，其实只要把A、B盘的故事模式通关一次并获得FOX以上的评价。保留这个记录再进入C盘就可以感受忍者的强大了！

PS 寄生前夜

直接观看CG动画

首先放入寄生前夜2的光盘。等画面出现SQUARE的字样时，打开机盖放入寄生前夜1的任何一张光盘，就可以看CG动画了。

PS 最终幻想IX（美版）

在游戏的最开始，当BAKU解释绑架计划时会有一处选项，如果不选择绑架公主，而是选择"...to kidnap Queen Brahne. "，则选项可重新跳出来让你选，如果你连续选上面一个选项64次，就会有一段不一样的小插曲发生。

PS BLACK /MATRIX +CROSS

选择隐藏的主人

男性隐藏主人（给女生用的？）ZERO的选用方法：在刚开始游戏后画面出现"あなたのご主人様を选んでください"字样的时候按顺序输入"L1、R1、L2、R2、START"。

PS 异形 复活（ALIEN RESURRECTION）

开启作弊（CHEAT）模式

在主菜单下（MANI MENU）按顺序输入"□、←、→、○、↑、R2"，在这个作弊菜单下可以直接选择无敌、全武器等。

RESEARCH MODE

也是在主菜单下按顺序输入指令："□、↑、↓、○、←、R1"，之后就会出现RESEARCH MODE。

PS2 GITAROO MAN

MASTER MODE出现！

虽然本作的造型和游戏方法都十分有趣，但是由于游戏的时间不长而且难度较低使得游戏时间太短。这里提供给大家"MASTER PLAY"这样一个超难模式，有PS2的玩家可以挑战一下。

首先玩家用任何难度完成一次"SINGLE MODE"就可以出现"MASTER MODE"。不过如果玩家已经玩过《GITAROO MAN ONE》模式的话，就必须在游戏达成A级评价并取得"松"，再使用"松"的记录开始游戏游戏才会出现"MASTER MODE"。

（本期特刊登几条玩家询问较多的秘技）

LIKY初登场！！！





哈哈，这就是LIKY我了！对不起，让大家久等了！

“游戏诊所”这个栏目的方向仍在不断探索之中，好在每一次的改进都没有让玩友们失望，这也是LIKY主持这个栏目的动力之一^_^。这一期由于版面的原因，没有开放“候诊室”以及“诚挚接待处”这两个版块，还请各位玩友多多包涵。

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明（用Email的玩家一定要写清楚详细地址，写信的玩家请务必写清楚自己的姓名哦），我们会给每位答案被登用的读者寄去当月最新的杂志（我决不会吝啬的）。在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”并赠送礼品。

诊所通信地址：　兰州市耿家庄邮局99号信箱

《游戏机实用技术》杂志社 游戏诊所栏目

邮政编码：730000

诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn

游戏诊所

会诊室

辽宁沈阳姜惊雷问：①Bleemcast会继续出下去吗？②如果Bleemcast继续出下去，那么在用DC玩PS游戏时能否用金手指改呢？如何修改呢？③我在《PSO Ver.2》的断线模式初期，会有一个级别三十多的猎人跟着我，我一进入传送他就会说“Speak to Zidd first”，这是什么意思？我不知该怎么走了！④为史蒂夫配音的是谁？

①会的，最新的Bleemcast对应游戏将是《MGS》。根据目前实际公开的游戏画面以及由《GT2》而来的经验，游戏的画面效果将远超PS版。不过在操作方面由于按键数不够可能会麻烦一些，不知会如何更改？②目前暂时还没有适用于Bleemcast的修改方法。③去找一个叫“Zidd”的人谈话。④比尔·豪斯顿（Bill Houston）。他略带沙哑的嗓音的确比较有性格。

浙江杭州宋磊问：我的PS2刚买，但在玩《WE5》的时候有两次读盘读不过去，这是否正常？（《WE5》是正版的）

与机器无关。《WE5》的初回版（包装盒上有中村俊辅签名的版本）的确存在质量问题，即是在进入比赛前会发生死机事件。在日本KCET已展开了回收调换活动（回收的旧盘不会重新流入市场的），按照你的说法应该就是这方面的原因了。现在看来解决方法只有两个，一是找游戏店BOSS更换没有签名的版本，二是游戏时记得多存盘。

增城张旭文问：①PS2的《真·三国无双》几时出？②前几期贵刊所讲的PS2真的会下降到1500元左右吗？

①你说的应该是《真·三国无双2》吧？一代早在2000年8月3日就已经发售了。“2”的发售日是9月20日。②PS2在日本已经降到35000日元（反复强调），降到1500元人民币今年应是没戏，不过今年年末应该还会有一次大幅度的价格下调。各位玩家应关注D·S的“硬件道场”以及本栏目，该出手时就出手。

上海陈巍问：①手柄上的右ANALOG摇杆有什么用？②你们送的游戏卡片有什么用？

①事实能够用上右ANALOG摇杆的PS游戏实在不多，比较著名的有SCEI的《捉猴》和《GT赛车》系列”。而现在越来越多的PS2游戏都运用到了右ANALOG功能，比如《WE5》、《BHCV完全版》、《鬼武者》、《蚊》、《捉猴2001》等。②有读者来信表示为了卡片甚至专门去买了几个镜框，你也可以将你喜欢的一面挂在什么地方让你一眼就能看到。

广东省广州章伟剑问：PS是否会延续到2002年？

在现在的游戏发售表上也有一款SFC的游戏“发售预定”，因此PS的游戏想延续到2002年是轻而易举的事情。到目前为止PS上未发售且值得关注的游戏还有《SUMMON NIGHT 2》、《虹吸战士3》（《Syphon Filter 3》、《洛克人X6》、《星神》、《真·女神转生II》、《真·女神转生if》等。

贵州清镇李冬青问：①像《VR战士4》、《铁拳4》、《格兰蒂亚2》、《生化危机4》等PS2上的大作是在今年年内发售呢还是在明年初？②不知道PS2版的《樱大战》是复刻版还是全新的版本？大概在什么时候推出？③由于高考，贵刊的几张调查表一起寄出（迟一个月左右）行吗？④我听说KONAMI正在制作两款不同的《心跳回忆》的游戏，一款叫做《心跳回忆3》，一款叫做《新·心跳回忆》，这是真的？大概在什么时候发售？

①《VR战士4》与《铁拳4》的业务用版本（街机版）推出时间在七八月间，其实《VR战士4》PS2版的移植工作早已展开，不过由于NAOMI2与PS2之间的性能差异，想要很快看到PS2版的画面也不是太容易。据目前所知的消息，《VR战士4》PS2版的推出日期大概是在明年2月左右；《铁拳4》由于采用了与PS2有互换性能的SYSTEM246基板，移植不是什么大问题。依照NAMCO移植《铁拳》作品至PS上的光荣传统（调整平衡性、新增原创模式、CG等），如无意外《铁拳4》应该会在明年3月推出；《格兰蒂亚2》由于是DC的移植作品，在年内推出应该没什么问题；《生化危机4》就很难说了，明年3月CAPCOM的“年初AVG”是《鬼武者2》，按照CAPCOM这两年推出AVG游戏的惯例，也许只有等到明年夏秋之交时才会推出《生化危机4》。②由于DC版的《樱大战4～恋爱吧，少女》的公布，使得PS2版原创《樱大战》的可能性被降至最低。至于推出日那更是无法判断了。③没问题。④KONAMI确实曾经发表过《心跳回忆3》以及《新·心跳回忆》这两款游戏的制作计划，但由于这两款游戏都没进行具体的公布，因此相当多的人都容易将它们混为一个游戏。日前KONAMI就正式将《新·心跳回忆》改名为《心跳回忆3 GIRL SIDE》，另一款《心跳回忆3》名称不变。从标题上看，前者很有可能会是一款从女性的角度进行的游戏。目前这两款游戏的详情尚未公布，发售日未定。



北京张敏问：①紧急——我的DC原装记忆卡为什么在屏幕上只出现几行日文，却怎么也动不了？②《盟军敢死队2》会在DC上推出吗？何时“登陆”？③在玩《维罗尼卡》的时候，为什么找不到TG-01？④新型号的PS2-35000型价格大约是多少钱？

①显示日文是很正常的^_^不知道你说的“动不了”是什么意思？可以进入记忆卡管理画面看看。②DC上会有《盟军敢死队2》的，我们也登出过DC版的画面。至于推出日期已经从6月改为“未定”，这是因为PC版的延期所致。③特殊合金“TG-01”就放在游戏初期坟场里被火包围着的手提箱内。用灭火器灭掉火，得到手提箱后再调查箱子的上方就可得到它。

广东中山洪宇恒问：①《莎木II》是否对应前作记录？②《梦幻之星在线》怎样拿道具去鉴定？记忆方法是否只有一种——记忆返回标题？

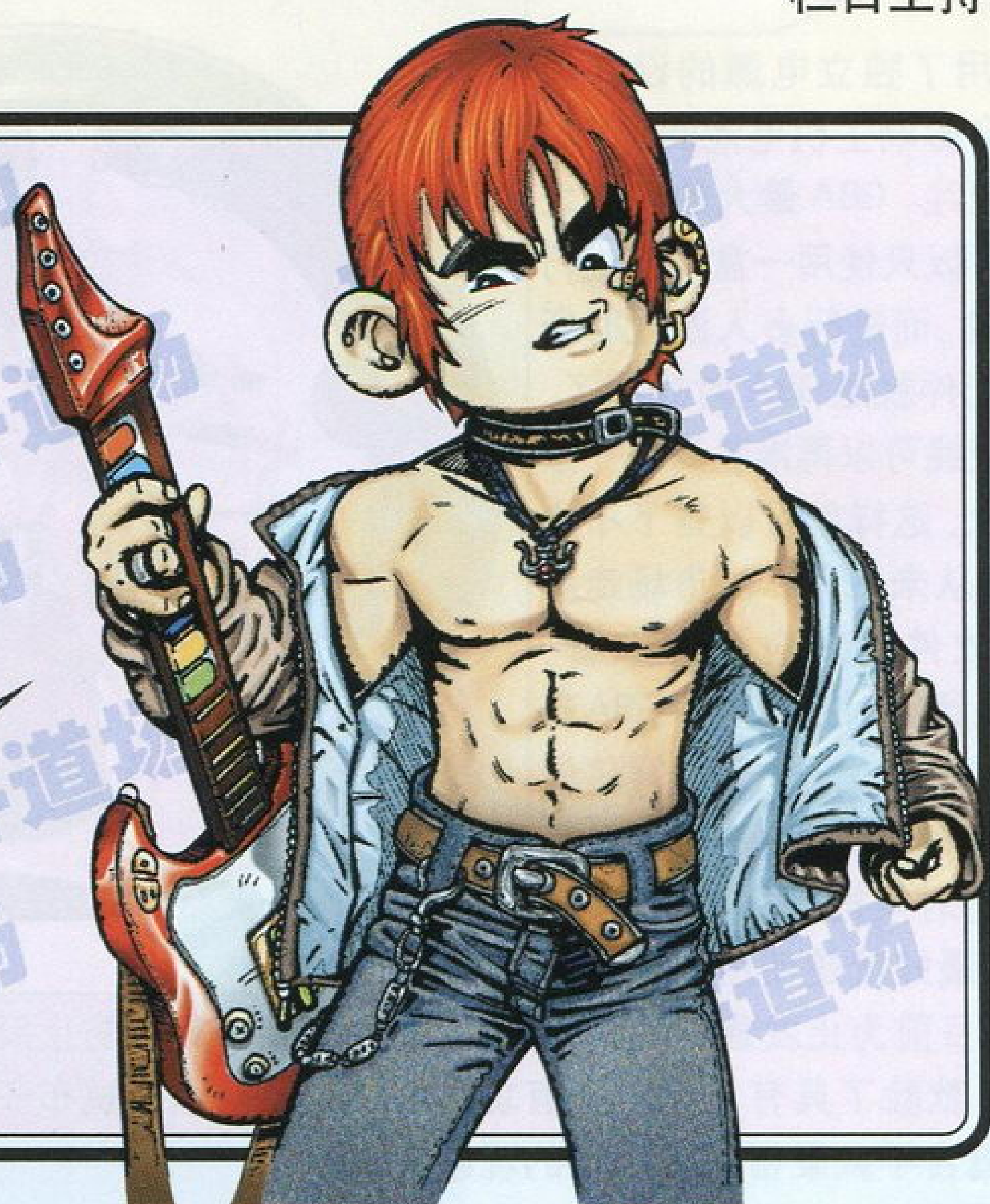


①对应。②当取得了带“？？？？”的武器后，在道具屋最左边的窗口鉴定。一共有10个鉴定人，游戏开始时随机出现（如图）。每次鉴定花费100Meseta，鉴定结束后如果不满意鉴定结果可以选“NO”，进入二次鉴定。没错，只有退出游戏时才会出现提示存盘的选项。

吉林长春马伟平问：①街机上的经典动作过关游戏《三国志II》是哪个厂商的杰作？②WSC的原装标准配置都有些什么？③听说街机版的两作《月华剑士》都能在游戏中加血，是否属实？如何使用？

①此杰作是横版动作过关游戏的王者——CAPCOM的作品，日版名为《吞食天地II》，亚洲版名为《三国志II》。在SS、PS上有移植作，名为《吞食天地II》。②主机和电池。③没错，不过只有李烈火可以，方法是按住开始键不放（挑衅）。

灿烂的暑假终于来到了！这也是许多“机民们”完成梦想的日子吧。虽然D·S近期并不会购买新主机，但是相信这期“硬件道场”的内容会对那些准备购机的玩家有一定的帮助。好的游戏主机要发挥它的价值，就必须要有品质优良的软件，因此玩家购机时千万要慎重，选择合适的游戏软件再选择游戏主机才是最明智的做法。本期的特约嘉宾是超人气游戏“《樱大战》系列”的女主角——真宫寺樱，请认真对待。



栏目介绍

游戏市场导航：介绍最新、最可靠的国内第一手购机指南，详细的价格分析评论和客观的价格走势推断都是让你全面了解国内游戏市场的好帮手。

新手过招：主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

黑带竞技场：主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面，并不是“游戏黄金眼”），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注明“硬件道场”栏目收。

发烧烈火堂：主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材，普及基础的音像知识。

道场接待处：由D·S和国内硬件高手负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目，或者填写在读者调查表中寄给我们。



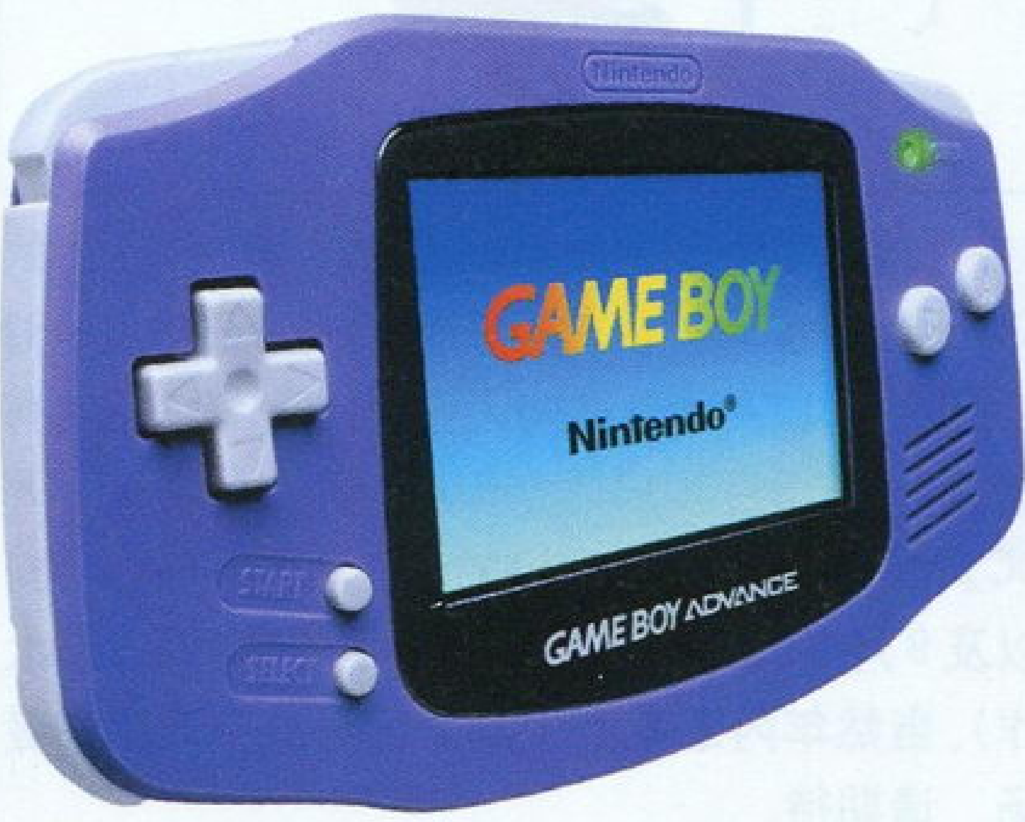
游戏市场导航　暑假特别篇

这一次的“游戏市场导航”主要针对暑假期间买机的玩家。根据消费能力的不同，划分为3个层次。首先是1000元以下低档篇；接着是1000元至2000元中档篇；最后是2000元以上高档篇。这3个档次的划分只是根据游戏主机在市场中的价位来区别，并没有主机的贵贱之分，请玩家留意。另外每一篇介绍的内容只提供给玩家参考，如果其中有某些伤害玩家感情的成分在内，请不要介意。最后声明一点就是在今年第三季度推出的NGC和年末即将发售的XBOX不在本文的讨论范围之内。

1000元以下低档篇

GBA硬件

首先要声明的一点就是GBA目前属于“1000元以下低档篇”中最有市场潜力的游戏主机，同时也是最符合中国国情的游戏主机。GBA主机采用了1.5倍于GBC的2.9英寸的反射型TFT彩色液晶显示屏，实现了32000种色彩在同一画面内的同时发色。由于该主机装载了32bit的CPU，因此其游戏软件的品质已经超过了SFC的水平。基本上国内目前销售的GBA主机都是香港万信有限公司面对香港地区代理的产品，不论包装还是主机背面的铭牌都有“MADE IN CHINA”的字样，因此对GBA不太了解的玩家千万不要太在意，因为“MADE IN CHINA”的GBA主机绝对是原装产品。由于暑期玩家“惯性消费”的潜力比较大，所以GBA主机在市场上的售价可能会略有提高，客观来讲，目前GBA主机在国内的平均售价基本比较正常，大多维持在750元左右。但是因为D版软件跟不上，因此性价比如此高的GBA主机在国内的销售还算不上火爆，尽管现在推出了一种名为“GBA DOCTOR”的产品，可以COPY一些GBA的游戏，但是操作方法和产品售价都不太适合玩家私人拥有，因此普及率非常低。





接下来就谈一下GBA的配件。GBA专用变压器：虽然GBA的耗电量并不大，不过如果在家中玩GBA的话，可能不少玩家会选择使用变压器。这款GBA专用变压器相信对于GBA玩家来讲是最合适的。由于GBA机身上并没有连接变压器的插口，因此这个变压器要插在附送的电池盖上，再将其与GBA本身的电池盖交换后才能够使用。GBA专用充电电池和充电器套装：GBA专用充电电池和充电器，经过两个小时的充电后，就可以连续使用10个小时，而且充电电池的使用寿命在500次以上，方便耐用，值得“GBA迷”购买，另外还会附送一个精美的电池盒。GBA专用机套：千万不要将原装机套和组装机套混为一谈，因为原装机套采用了高强度的拉伸材料和耐磨材料制作，可以真正防止机身因碰撞或磨损而造成的损伤，相当实用。LIGHT BOY ADVANCE：以GBA的画面亮度而言，在使用时很可能会出现画面偏暗的情况。虽然可以通过一种特殊的方法使GBA的游戏画面变亮，但是任天堂已经公开否认了这种做法，因为这可能造成GBA的硬件故障并失去厂商保养的权利。因此在光线不足的环境中玩游戏的时候，便需要购买这款LIGHT BOY ADVANCE了。它同时具有放大及照明的功能，再加上使用了最新的特殊材料，即使装在GBA上也显得非常轻巧，完全符合GBA主机的流线型设计构思。另



外它采用了独立电源的设计思路，不会影响主机电池的寿命；GBA对战线：GBA最大的特点之一就是可以只使用一盒卡带进行多人游戏，而进行多人游戏时所必须的配件就是GBA对战线了，另外对战线可以再接驳到另一条对战线上，这样就可以省下不少钱。因此从未来GBA的市场走势或游戏软件的对应情况来看，GBA对战线绝对是每一个GBA玩家必买的配件之一；GBA屏幕保护贴（共有A、B两款）：不想在玩游戏的时候把GBA的屏幕划伤的话，最好就是使用这种保护贴了。到目前为止发售中的保护贴共有两种。A款能够防止反光以及紫外线，而B款除了具有A款的所有功能之外，还附送擦拭布一块。这种产品比较适合不太爱惜游戏主机的玩家使用。

GBA软件

从现在来看，GBA的游戏软件呈现出“百花齐放”的景象，日本的一流游戏制作厂商几乎全部都加入了GBA的软件开发阵营（SQUARE除外），并积极开发相关的游戏软件。而按照一般的游戏主机对应软件的品质规律，很难在一台新主机面市几个月后就有非常出色的游戏软件出现，但是GBA已经打破了这个定律。首先GBA基本上对应GB游戏和GBC游戏就为其游戏软件的品质提供了保证，这一点是目前所有游戏主机都不能与之抗衡的。再加上6月21日推出的《皇家骑士团外传 罗迪斯骑士》这款游戏实在太出色了，此外还有以前发售的《恶魔城 月之轮回》、《洛克人EXE》、《超级马利奥ADVANCE》等游戏的质量都不错，所以即使刚刚买了GBA的玩家也不愁没有好游戏玩。说到GBA的暑期游戏阵营可谓大作不断，7月13日的《街霸II X 挑战者》、7月19日的《风之克罗诺亚 梦见帝国》和《风来的西林GB2》、7月21日的《马里奥赛车ADVAVCE》、8月1日的《黄金太阳》以及8月21日的《瓦利奥大冒险 YOKI的宝物》等都是不错的选择。

PS硬件

对于PS硬件来讲，要想保证新主机的使用寿命的话，最好选择PSone。而就目前市面上销售的PSone来看，美版PSone的整体性能较好，日版和欧版次之。由于PS的D版软件非常丰富，因此主机售价也相对稳定。基本上售价在950元的PSone比较可靠，玩家可以放心购买。而PS的周边配件均完全对应PSone，所以这一点玩家不必担心，所有的周边配件最好以原装货为首选，尤其是手柄。根据玩家所提供的资料，一般组装PS手柄只能用半年左右，而原装手柄正常使用2年以上的大有人在，千万不要因小失大。



PS软件

这可能是今年暑假购买PSone玩家必须要注意的问题，因为未来令人瞩目的PS游戏软件几乎没有了，现在买PSone，就是为了那些品质出众的老游戏，切记！另外告诫现在购买PS游戏软件的玩家，请尽量选择游戏精品来玩，切记不要贪多。

1000元至2000元中档篇

DC硬件



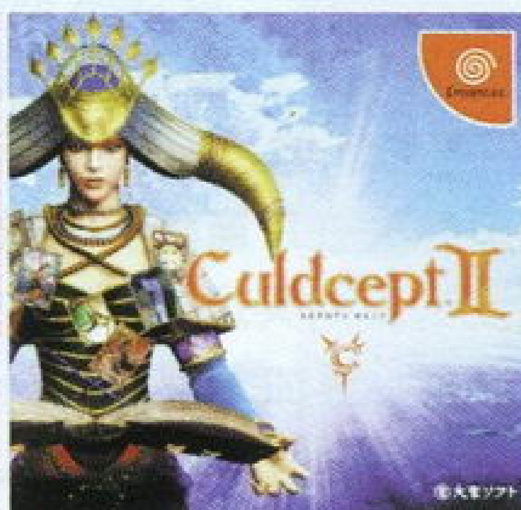
之所以将DC主机归入“1000元至2000元中档篇”，主要是因为目前DC主机涨价，国内平均售价接近900元，再加上相关配件的花费较大，一次性消费的总金额几乎都要超过千元。对于选择哪个版本的DC主机，在“硬件道场”中已经讨论过N次了，还是那句话，日版DC性价比最高，美版次之，欧版最差，而从目前这3种版本的售价来看也基本反映了它们的性能。另外提醒近期准备购买DC主机的玩家，由于DC已经推出了相当长的一段时间，因此市面上已经出现了许多回流后翻新的主机，对于这类主机建议还是不要购买，而区别的方法主要还是看价格，就目前而言，不管哪种版本的全新DC主机都不可能低于750元这条最低线，否则就是翻新机。对于如何区别原装和组装周边产品这里就再重复一次：原装DC手柄的模拟摇杆用力按是不会有反应的，而组装的就可以按下去。原装的液晶显示记忆卡目前还没有组装货，某些组装记忆卡具有连接PC读取DC游戏记录的功能，推荐购买。原装DC振动包做工细致，接口端子为淡淡的米黄色，而大部分组装产品为黑色，振动没有什么层次感。原装DC摇杆国内很少见，深灰色的磨沙表面加上极富弹性的按键（绿色）就是原装产品的最大特征，底盘上的防滑橡胶垫真正具有防滑效果，而组装摇杆价格只有90元左右，手感很差。原装VGA体积细小，连线上有两个抗干扰环，主体上有橘红色的小灯，只有PC和TV两个选择开关，端子接口镀金，而组装VGA以Treamcast牌为主，价格只有40元左右。另外还有一种“3合1的DC转接口”，可以对应PS手柄、SS手柄以及PC键盘，如果用不惯DC手柄，或想玩《PSO Ver.2》、《OUT TRIGER》（DC专用鼠标随该游戏附送）以及《THE TYPING OF THE DEAD》等著名游戏的话，也是一种不错的选择。



DC软件

暑期是DC软件大作云集的“黄金时期”，尽管DC主机停产，未来游戏软件数量会逐渐减少，但是就目前已推出的优秀游戏软件来看，也足够玩家玩上一两年的时间，如果对于DC的价格完全能够接受的话，强烈推荐立即购入！近期推出的DC新游戏包括：7月5日的《US 莎木》、7月12日的《重金属》、8月2日的《OUTTRIGER》和《火焰圣母》、8月9日的《AIR》（超大作）以及《漫画同人会》（超大作）和《育成赛马2》、8月30日的《超级机器人大战α FOR DC》（超大作）、9月6日的《莎木II》（超大作）以及9月13日的《CAPCOM VS SNK 2》（超大作）。当然年内还有不少品质优良的游戏软件登场，请期待。









2000元以上高档篇

PS2硬件

7月19日，PS2的幻之大作《最终幻想X》如期推出，PS2的硬件销量飞速上涨已经成为不争的事实。无法承受PS2游戏软件暑期"洗礼"的玩家们可能打算马上就要购买PS2了，下面就是对5种不同型号的PS2的分析。

SCPH—10000



PS2最初的版本，随游戏主机附送一个记忆卡和一张名为"UTILITY DISC V1.0"的工具碟，这张工具碟的最大用途就是将播放DVD的DRIVER下载到记忆卡中使用。因为可以利用秘技使10000型的PS2看所有区码的DVD影碟，因此这种型号的主机在推出不久之后便停产了，而现在市面上这种型号的PS2主机是最昂贵的，大约5000元左右才能够买到。由于主板的集成化程度没有最新的型号那么复杂，所以也是正常工作最稳定的一种PS2，属于"精品收藏级"。

SCPH—15000



修改了可以使用秘技来看所有区码DVD的功能，那张工具碟也升级至"UTILITY DISC V1.1"，随机附送的记忆卡仍然保留下来。但是将"UTILITY DISC V1.0"中播放DVD的DRIVER下载到记忆卡中，还是可以观赏所有区码的DVD影碟。除了这一点之外，15000型的PS2同10000型的PS2几乎没有什么差别。而目前市面上15000型的PS2也非常稀少，售价大约4500元左右，只推荐给喜欢收藏的玩家购买。

SCPH—18000



不再随机附送记忆卡，而改换成一只方便观赏DVD影碟的红外线遥控器。另外SCE将播放DVD的DRIVER内置在主机中，使玩家不能再用秘技来观赏所有区码DVD影碟。对于喜爱D版的玩家来说，18000型PS2还是有一定价值的，因为最新的直读D版对18000型的PS2主机兼容性最强，造成国内许多地方的18000型PS2主机严重脱销，售价大约3500元左右。

SCPH—30000



使用新技术制造的最新版本的PS2是以美版的SCPH-30001型主机作为蓝本来设计的。虽然删除了PC CARD的接口，却加入一个名为"EXPANSION BAY"的插槽，可以使预定在7月发售的"PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD零件）"完全插入这个插槽中，从外观上丝毫看不出作为"外置硬盘"的痕迹。使用了最新的"0.18微米技术"来制造的PS2专用CUP——EMOTION ENGINE，虽然从外观上看与以前的CPU没有什么区别（只是体积上小了少许），可是其散热性能明显比以前使用"0.25微米技术"制造的"EMOTION ENGINE"好了许多，正是因为散热性能的改良才使原本旧型号的CUP周围的散热片被缩小了，减小整个底板的体积，留出不少空间给"PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD零件）"。这种型号的PS2首次加上了保养封条，如果有人擅自拆卸PS2主机，保养封条就会被撕破，无法修补，厂商所提供的保养服务也就到此结束，这样设计想来就是为了杜绝PS2改机的情况频繁发生。其次就是重量比旧型号的PS2轻了0.2kg，方便了玩家的携带与使用，是否考虑购买还是要看玩家口袋中的MONEY了！现在日本的零售价为35000日元，而国内的售价大约在2900元左右。



SCPH—35000



这种型号的PS2只是随机附送PS2"百万级大作"——《GT3》而已。这套名为"PS2 GT3 RACING PACK"的主机对于喜爱《GT3》的玩家无疑非常具有吸引力，而目前的售价也只有3250元左右，暑期购入的话一定会觉得非常超值。

最后对目前所有想要购买PS2但又非常关心D版情况的玩家提个醒，到现在为止还没有任何一种改机芯片可以完美对应所有的PS2的D版软件，并且改机对PS2主机的伤害非常大，请尽早"悬崖勒马"，使用凝聚着游戏开发人员心血的正版软件。

PS2软件

这个问题几乎没有必要重复了，但是由于近期又公布了几款大作的发售日，因此这里一并综合起来介绍。7月19日的《最终幻想X》、7月26日的《梦幻骑士II》和《大众高尔夫3》、8月2日的《GENERATION OF CHAOS》、8月23日的《鬼泣》、9月6日的《吉翁前线》、9月13日的《皇牌空战4》、9月20日的《真·三国无双2》以及9月27日的《寂静岭2》等等，看看这些顶级游戏软件的发售阵容，玩家就只有乖乖掏钱了。

道场手记

这一次的道场手记所探讨的内容可能比较沉重，因为今后的"硬件道场"可能采用隔期刊登的方式出现，而每次的内容将扩充到3～4页的容量，这样做的出发点就是为了保证"硬件道场"的质量，不会因为制作周期缩短而削弱与玩家们的联系以及提供令玩家满意的服务。当然"硬件道场"这个栏目还是一如既往地欢迎广大玩家投稿或寄来自己遇到的疑难问题，作为栏目主持人的D·S一定会尽量满足大家的要求，希望在近期内看到你们的建议。

此外，由于近期的稿件数量明显减少，所以"新手过招"和"黑带竞技场"这两个版块已经很久没有和大家见面了。近期D·S正筹备这方面的稿子，请留意。如果有条件的玩家，请现在就立即行动起来，用Email投稿最佳。



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。





哦……好像马上就要到7月19日了？

最近一个好消息就是我一直很喜欢的卡片游戏《CULDCEPT II》荣登白金殿堂了，而且分数颇高。看来DC又有一款可以让我消磨时间的好游戏啦。

这次破例登出这篇长达七千字的文章，实在有些不安，不过对于能够耐心看完的读者来说，本文应该还是值得看的。

GBA，GBA，等我有了小孩可能会买吧？哈哈。^_^

Gameboy 的前世今生

——偶然的产物！必然的成功!!

文：DARKBABY

一、顺流逆流

早在1994年初，《芝加哥论坛报》的资深评论员就宣称："Gameboy这种陈旧的货色已经不合时宜，应该被无情地扔进垃圾桶！"时至今日预言成了笑柄，GB系列产品在今年6月第4季度顺利达成了全球出货1.2亿台的辉煌记录，目前GB家族的新成员——32位元掌机GameboyAdvance正在全球范围引发抢购风潮。面对着目前游戏业界的微妙格局，小小的GB将有足够能量去改变未来！

"谋事在人，命运任天"，游戏业界的种种世相证明了任天堂社名所蕴涵寓意之深远！

任天堂绝对没有料到挽社运危亡于即倒的，并非号称将改变游戏的N64主机，却是那个早年出于产品类别过于单一考虑而设计出的小玩意儿。

索尼也不曾料到，作为未来战略重要一环的PS2主机在其称霸道路上最大的绊脚石将是在技术含量上相距千里的GB掌机！

横井军平的在天之灵恐怕也会无奈地叹息，他生前精心开发的美丽天鹅（WS）竟会在他自己最初研制的丑小鸭面前黯然折翼。

GB的成功和索尼的Walkman一样属于偶然产生的必然！任天堂的技术三杰之一横井军平从70年代初Game&Watch流行时就一直希望能创造出一种轻松随意的游戏方式，这种萦绕不去的执念直到1988年初才得到了实现。原出身夏普的上村雅之无意间向横井提起了夏普新近开发成功一种性能优越且价格低廉的黑白液晶的事情，加上当时索尼Walkman的风行使得横井一下子受到了启发，他向社长山内溥提出了开发可更换卡带掌机的建议。由于当时任天堂的惟一主力产品FC因为遭到NEC的PC-E的强大冲击和市场饱和等缘故渐走下坡路，当年曾亲自参与开发Game&Watch软件的山内社长也敏锐地觉察到计划的可行性，为了摆脱产品单一的局面又为迟迟未能定案的后续主力商品（SFC）赢得时间，任天堂组成了以横井军平、上村雅之为首的开发团队。

"GameBoy"的名字据说最初来源于系井重里（日本著名作家、大作RPG《Mother》系列策划，山内溥密友），极具时代感的名字！1989年4月GB终于隆重上市，得益于任天堂富有趣味性的广告宣传和首发软件《马里奥》的号召力，主机很快就突破了百万。软件厂商发现GB开发软件成本低利润丰厚的优点而趋之若鹜，GB的成功也给竞争对手世嘉、NEC等极大压力，纷纷采取应对措施。虽然世嘉的GameGear等掌机性能都比GB优越但最终都败下阵来，究其原因主要有以下几点：

（1）便携性：世嘉GameGear等掌机虽然都采用了彩色液晶，但由于当时技术尚未过关造成了耗电过大不利于携带，而GB可连续工作20小时以上。

（2）软件支持：不但任天堂自社先后推出了《马里奥》、《塞尔达》等大批名作，SQUARE等第三方也不遗余力地加以支持；《沙加 魔界塔士》成为SQUARE第一款突破百万的软件。

（3）价格：由于任天堂和夏普建立的长期协作关系使得零部件成本大为降低，选择黑白液晶也是明智之举，GB的价格优势使对手十分被动！

任天堂在和世嘉关于《俄罗斯方块》所有权的诉讼中获胜是GB登场初期的重要转折点！1990年GameGear在北美上市后半年销量即突破百万对GB造成不小威胁。当时正值《俄罗斯方块》大流行，世嘉也准备于GG上推出该软件。任天堂获得有关独占许可权后对世嘉展开控告，世嘉被迫取消计划并销毁大量成品软件。凭借着全球风行的《俄罗斯方块》，GB销量扶摇直上很快超过了千万大关！（《俄罗斯方块》是GB销量最高的软件，全球累计达2800万且不包括复刻版本）难怪世嘉前社长中山隼雄长叹道："如果世嘉得到了《俄罗斯方块》，失败的就是GB而不是GG。"

GB的热销一度成为社会现象！玩家在马路上专注于掌机游戏导致车祸的事例屡有发生，日本有关当局曾有意封杀GB的贩卖，因山内溥挚友议员青岛氏（后曾任东京都知事）等的斡旋才作罢。又因"GameBoy"的名字被有关妇女协会认为性别歧视而强烈要求推出名为"GameGirl"的同类产品，这些足以证明GB的受欢迎程度！

GB的上升期一直延续到1992年末，许多厂商在SFC上市初期一边摸索其性能特点，一边利用开发GB软件所赚的钱填补开发费用。在那段时间里无论任天堂还是广大第三方厂商都享受着短暂的平和荣景。到了1993年随着主流机种SFC技术的全面成熟，包括任天堂在内的厂商逐渐把重心转移，GB的市场逐渐下滑。1993年GB软件约120种比前年减少了三分之一以上！横井军平开始考虑用新的产品来替代已略显沧桑的GB。

Vrboy的诞生和失败也都具有特殊意义，这个革命性的产物最终却成为了任天堂加入电子行业以来最失败的商品。和GB同样的理由VB作为任天堂全盘战略的一环原本希望能用来牵制索尼PS、世嘉SS等32位主机，横井和庆应大学技术人员合作准备将"虚拟成像"这一新技术作为未来携带主机的发展方向，由夏普提供专用的红色液晶，CPU则是"废物利用"！原本任天堂与索尼合作研制了SFC专用CD主机"PS"，因两方各怀异心最终破局，任天堂原先已经向NEC订制了首批百万片的CPUR3000，这批库存的CPU决定用在VB上。开发的不断深入使横井等意识到计划发生了偏差，"虚拟成像"这一新技术成本极高，而且又有许多悬而未解的难题：诸如头盔式液晶在振动时会发生严重图像偏移等。索尼的宣传人员也在公开场合就VB对儿童视力的影响表示质疑。

"箭在弦上不得不发！"为了压低成本在VB发售半年前宣布取消原先公布的头戴式改为平置桌面运行，这样做完全违反了便携主机的初衷，任天堂内部宫本茂、竹田玄洋等骨干都对VB计划可行性质疑。即使在初心展示效果欠佳、加盟厂商不多（日美共37社）的形势下，山内社长在横井不断地鼓吹下决心实施这个建社以来争议最多的计划。

1995年7月21日，饱含着横井军平革新欲望的首批70万台Vrboy上市销售。售价1.5万日元，软件10种（具有讽刺意味的是VB的首发软件数之多是任天堂主机史上仅次于GBA的）。市场是无情的，4周后当零售商发现

还有一半的商品积压无人问津时纷纷采取打对折抛售和停止进货等应对措施；3月后日刊《FAMI通》也宣称VB已经死亡。任天堂期望能延迟索尼PS等攻势和创纯利800亿日元的计划完全破灭。作为计划的总负责人横井军平含恨离开了辛勤奋斗多年的任天堂，此后横井自创了会社コト研制生产Game&Watch类型的简单产品，但在他心目中徘徊不去的理想还是开发出一种可以超越GB辉煌的掌机，但在1997年不幸遭遇车祸中道身亡。1998年BANDAI推出了基于横井理念的全新产品WonderSwan（WS），这个产品成为目前市场GB最强劲的竞争对手！

Vrboy称得上是任天堂最革命的产品，横井军平试图用一种突破性的创意来改变游戏的发展方向，可惜由于理念过于前卫以及任天堂本身技术力的局限等原因，VB被无情地抛弃了！笔者1996年曾在上海的华联商厦亲身体验了VB，当时给我的冲击是前所未有的；使我深刻了解所谓虚拟现实和真正VR技术的实质。在《太空巡航机》里但见红色的世界里由点和线构成的图像似乎触手可及，玩家操纵的飞机在无垠的空间中纵横飞翔，虽然并不逼真但给人的感觉恰似置身于永无尽头的异度空间……《VR炸弹人》也令人时刻产生炸弹从头顶飞过的奇妙幻觉。有时我在想如果Vrboy成功了，现在的游戏业又会向什么方向发展呢？我曾一度执着地认为"虚拟现实"才是电子游戏产业真正的未来！

对于游戏业、对于任天堂以及我们广大的游戏爱好者，技术极端陈旧的GB所铸造的销售神话与VB悲惨的命运两相对照，其中有着太多值得深思的东西。

二、口袋里的神话

VB的失败对于任天堂来说可谓影响深远！从商业角度分析任天堂失去了在N64正式发售前牵制对手的利器，同时也大大挫伤了第三方厂商对产品的信赖度。惨重教训使得任天堂在以后拓展市场的道路上更谨小慎微，过多依赖成熟技术而不是一味追求尖端前卫。

横井军平虽然离开了，但其前瞻性的游戏理念却留在了任天堂。山内溥在以后将其归纳为"收集、追加、通信、对战"这所谓的游戏四原则，这精辟的理论已经得到了实践证明被所有游戏厂商奉为圭臬！也正是这一理论使得任天堂和GB的辉煌得以延续……

一位幼年时着迷于乡间捕捉昆虫的青年田尻智产生了制作一款利用GB进行通信交换的游戏，这个念头当即得到那时尚未离开任天堂的横井军平的支持，横井等人预见到这将是能充分体现便携主机魅力的全新构想，于是这款由GameFreak策划、Creatures制作、任天堂统括发行的名为《口袋妖怪》的游戏悄然诞生了。值得一提的是天才游戏制作人宫本茂的建议使这一产品内涵倍增！他建议制作内容稍有差异的两个版本来提高趣味性并且促进销量，这一奇特想法使《口袋妖怪》真正得以超乎凡俗卓然不群。

《口袋妖怪》诞生时也是任天堂最苦难的时刻。1996年初正值昔日霸主SFC英华褪尽、N64尚未崭露峥嵘的转型期，任天堂手下最有力的第3方厂商SQUARE因"圣龙传说"事件转而倒戈索尼PS，随之而起的连锁反应——几乎所有原第3方都加盟PS给任天堂主机的未来蒙上了巨大的阴影。（所谓"圣龙传说"事件——SQUARE为了推崇CG动画技术一直希望任天堂能发售与索尼共同开发的SFC搭载CDROM主机"PS"，任天堂洞察了索尼有意借此占领游戏市场的野心后搁置了这一计划，花费大量金钱用于研究并已着手开发CD版《FF VII》的SQUARE对此大为不满。1995年索尼自行开发的PS主机发售后，SQUARE公然协助索尼制作了《妖精战士1》并泄露了大量任天堂独有技术，山内溥极为震怒并为了制裁SQUARE采取了非常手段。年末SQUARE投入大量精力财力制作的S·RPG《圣龙传说》预定首批出货90万套，负责销售的任天堂出乎意料地打破以往分阶段行销的惯例一下子把手中所有软件都全数抛给初心会成员，一下子涌出的90万套《圣龙传说》造成了零售商恐慌性抛售，导致该游戏在市场只卖到980日元的贱价，SQUARE亏损34亿日元濒临破产边缘！SQUARE并未向任天堂求助以示屈服反而投靠了索尼，事实上我们后来看到的《FF VII》不过是原先SFCCD主机上的强化版而已！）GB的命运似乎也到了尽头，《口袋妖怪》推出前软件预定发售表上只剩下5款软件。印象最深的是当时《FAMI通》两女将渡边美纪、依莎贝拉永野打赌GB和GG到底谁先从软件预售表上消失的逸闻，掌机的衰微可见一斑！广大厂商争上32位主机的船早已忘却了那个曾为他们创造过大量利润的小玩意儿。

1996年2月27日《口袋妖怪》悄然问世了。《FAMI通》也不过给了28分的中上评价，没有一个人预见到这个游戏未来的辉煌，连任天堂第一批也仅生产了30万套。首周排在销售榜十几位的位置，此后一直徘徊在10位和30位之间。到了年末清点战场时人们惊奇地发现这一从未踏身过软件期待榜的游戏无声无息地跃居销售前5位，令人大跌眼镜的是这居然还是一款GB游戏！

《口袋妖怪》给了任天堂极大启示，从N64的不利形势和GB因为《口袋妖怪》而起死回生证明了软件主宰硬件理论的正确性。1997年下半年开始曾风靡全球并间接促进了《口袋妖怪》发展的BANDAI《宠物蛋》系列产品人气急剧下滑，为了让《口袋妖怪》长盛不衰任天堂费尽心机！加大广告宣传同时又与许多商家合作开发周边产品，一时间市场上涌现了上千种各类型的《口袋妖怪》商品。任天堂还拍摄动画片在电视台和电影院放映，在电视台放映时曾因为偶然事件发生禁止了一段时间，解禁后人气反而更加提升！有别于原先的红、绿两版本任天堂还在劳森便利店预约发售了限定版本《口袋妖怪 蓝》。任天堂还巧妙利用《口袋妖怪》的人气推广自社产品，在幕张举行的97SpaceWorld展示会上由于任天堂事先宣布了将赠送幻之口袋妖怪缪（ミュウ）的消息，3天内十余万人前来参观间接推广了N64等其他产品。

1997年推出的N64版《口袋妖怪竞技场》堪称游戏史上的创举！真正体现了掌机和TV主机的联动优势。利用N64强大的机能将口袋妖怪的战斗在电视屏幕上华丽地再现，口袋妖怪的巨大号召力又极大促进了N64主机和软件的销量。任天堂独到的经营策略使得销售度趋于冰点的N64主机迅速回升很快超越了世嘉的土星，而《口袋妖怪竞技场1》顺理成章地成为N64在日本本土第三款突破百万的游戏。

1998年9月21日称得上是任天堂在日本游戏机市场的转折点，《口袋妖怪 皮卡丘》的推出成了任天堂转守为攻的揭幕战。前3天即销售百万套的如潮气势为以后一连串的动作鼓舞了士气，11月21日玩家期待已久的GBC和N64终极大作《塞尔达传说64 时之笛》犹如两枚大当量的原子弹投放日本游戏市场，巨大的威力使得任天堂两款主机都压倒了PS占据当月销售前列！随后发售的N64《元气的皮卡丘》更呈推波助澜之势，这款另类的游戏体现了任天堂对游戏理念的独到认识和不懈地创新追求！破天荒地采用话筒通过语音来控制角色，主角皮卡丘更是个人见人爱的小精灵，这是任天堂将固有角色与全新概念完美结合的成功范例。笔者也曾在上海店头目睹一日本青年用语音控制着皮卡丘时颦忽嗔的感人情景，那时的感受就是后悔自己差劲的日语水平。

虽然因人单势孤任天堂的强势未能维持下去，但凭借着GB和《口袋妖怪》家族的威力任天堂从1998年起连续3年取得了日本圣诞商战的胜利！ENIX借鉴《口袋妖怪》制作的GB版《勇者斗恶龙怪兽篇》也取得了三百多万份的销量。

1999年推出的几款《口袋妖怪》的游戏又起到前后呼应的市场推动作用，上半年N64《口袋妖怪快照》、《口袋妖怪竞技场2》为年末GB最新作《口袋妖怪金、银》开了好头。11月21日《口袋妖怪金、银》完全占据了日本市场的主导地位，预定800万套的销售目标指日可待。《口袋妖怪》的风暴还波及大洋彼岸，在欧美等地的受拥戴程度甚至超过本土，一位名为尤里·盖勒的特异功能者甚至状告任天堂侵犯姓名权而索要巨额赔偿。美国的汉堡王推出的附送口袋妖怪玩具的促销活动使得销售额急剧上升。凡此种种上演了许多嬉笑怒骂的活剧！

全系列游戏销量突破3000万、整体市场价值近一兆日元的《口袋妖怪》是由任天堂创造的销售新神话！《口袋妖怪》的崛起固然有着偶然因素，但能够发展到如今的局面却和很高明的市场运作密切相关.任天堂在数年内为该系列精心打造了十几种类型的游戏，其中佳作迭出。更重要的是其视野超乎游戏圈之外，利用各种媒介达到推广宣传的目的。目前全球共有一百多个行业七千多种产品为《口袋妖怪》造势，如此宏大格局非旦夕可成亦非旦夕可消亡的！

生于偶然的《口袋妖怪》其实并不偶然，这是任天堂一贯秉承游戏理念的体现！正如有人曾说的那样："即使没有《口袋妖怪》，任天堂早晚还是会诞生其它的类似产物！"

最近玩了PSPDA上《井上多罗的假日》，感觉到了那种与《口袋妖怪》相类似的亲和力。作为游戏业的冷眼旁观者愚以为索尼没有在1996年、1997

年任天堂积弱之时大胆切入掌机市场争夺地盘乃是一大失策，如今任天堂元气恢复、GB羽翼已成，实难再撼动其基本矣！

三、未来的憧憬

时至今日恐怕没有谁会否认GBA将是未来掌机主流格式这一现实吧？！GBA的成功与否将直接关系到任天堂在未来TV主机市场争夺战中所处的态势，如果GBA能如愿巩固扩大掌机市场那么任天堂将处在进可攻、退可守的有利地位！

许多人都认为全球出货量突破1300万台的PS2在《FF X》、《MGS2》等超大作保驾护航之下将稳操胜券。事实果真如此么？！如果没有已经足以同TV主机市场匹敌的便携机市场，上述的论点无疑是成立的，而两个紧密相关的游戏领域目前状况呈此消彼长的态势，日本TV主机软硬件销售连续两个财政年度下跌，去岁《DQ7》、《FF IX》联袂出击也未能扭转局面！而GB、WSC等主导的便携机市场却欣欣向荣，仅BANDAI3月决算时利润同比上升了700%；任天堂则更不用说了。昔日大将今日劲敌的SQUARE能抛弃旧怨亦可证明掌机市场的巨大诱惑力！

任天堂常以时机来解释其产品发售日期的变更。GBA的开发其实几乎与GBC同时进行，之所以推出妥协产品GBC而没有直接发售GBA是有其长远打算的。

GBA就硬件而言决非突破性产品，美国权威杂志《NextGen》评价其硬件仅为2分；软件方面则为5分满分（有趣的是该杂志评价极高的硬件往往下场都不佳，如雅达利Lynx、任天堂N64、世嘉MD、DC）。为了压低成本任天堂没有采用夏普去年新开发完成的尖端液晶技术，甚至连上世纪90年代初雅达利Lynx掌机就具备的Backlit背光功能也不具备。在强大的2D机能背后GBA的3D机能由于没有搭载相关处理芯片并无多大潜力可供发掘。综合一切可靠消息可以获知GBA除了后来缓存规格有很大改动外整体架构在1999年初已经完全定型！

价格决定了GBA并不适宜过早推出，由于采用了英国剑桥大学和Rare共同研制的32位元主CPU以及高集成的微型卡带等技术使得成本在当时无法满足掌机低价位的市场规则！另外硬件规格的大幅提高和卡带容量增加必将令开发费用高腾，所以任天堂吸取当年VB过于超前失败的教训转为采取了GB-GBC-GBA逐步过渡的谨慎策略。

任天堂在确定GBA硬件取向时经过长时间探讨和验证。从1997年起在劳森便利店率先展开的SFC软件拷贝业务使其掌握了大量业务信息，当去年11月拷贝总次数突破千万时任天堂确信SFC的旧作仍有很大利用价值（《FAMI通》机构统计，其中《多拉基亚776》等新作拷贝数约占37%），而且2D的图像并没有被厌弃，以能轻松移植原SFC作品为GBA硬件开发基点是明智之举！

当然至关重要的一点就是GBA是环绕GameCube度身订造的！GBA与TV主机连接的高速数据传输速率显然不是为N64所准备的；GBA选择发售的时机也是为GameCube鸣锣开道。任天堂目的很明确，就是通过GBA和GameCube的互相促进以达成同时占领高低端两个市场以重振昔日雄风！作为未来GameCube便携数据机和手柄存在的GBA并不需要能处理N万个多边形，只需能保证实现"GameCube-GBA-网络"这三者有机结合就能有效贯彻任天堂的经营理念。

GameCube与GBA的成功互动是有足够先例为佐证的，当年N64版《口袋妖怪竞技场》与GB《口袋妖怪》、《马里奥网球64》与《马里奥网球GB》等游戏的相乘效应有目共睹。除此之外GBA与网络的联接也将产生新的突破！有人以为任天堂对网络不感兴趣或者没有经验那就大错特错了；64DD这一产品就是专门为网络设计的，只是因为市场状况才导致了失败。任天堂在1999年末明知64DD并无市场价值而甘愿承受近200亿日元纯利的损失意在暗中对网络进行探索研究！任天堂尝试让用户通过网络下载FC游戏，并提供游戏攻略等资讯服务。在得到了NTT和世嘉的提携后任天堂向网络迈进的步伐将更为坚实，GameCube与GBA的互动仅仅是个开端，如果能最终实现任天堂的意图达成三基结合的目的那么成功近在咫尺之遥！

GB和《口袋妖怪》的成功证明了游戏市场的特殊性，一个突破性的软件完全能改变市场格局！任天堂的高明之处在于总是不按常理出牌令对手难以预料，GBA的推出时机当属产品销售成功的范例。即使索尼、微软等对手有所反应也当在一年以后，那时GBA早已稳坐江山了。未来的市场竞争将空前惨烈，而GBA的未来可能会成为整个游戏产业未来的导向标！





惑

文：罗嘉

据说，名人的话能解惑，真的吗？

"要提高别人，自己必须是崇高的。"——尼采

许多人总觉得自己是圈里人，是专业人士，所以公开或私下总要摆摆架子，动辄就扯上一些自己也不明白的专业术语搞得别人一头雾水；要不就把那些经典的车轱辘话用自己的话语诠释一番，并美其名曰："让我们一起提高对游戏的认识吧。"俨然一个中国游戏业的救世主。这种傲气四射的人常梦想当中国的坂口博信、宫本茂或者席德·梅尔，但庸俗的为人早已注定他与成功无缘，革命事业当然不能由这种人来领导。

"人的自由在于心灵的健康。"——伏尔泰

越来越多的玩家弄不明白是我玩游戏还是游戏玩我，其实只要自己能乐在其中，谁玩谁不一样？请为自己的心灵松松绑，别听那些堕入魔道的人的疯言疯语，游戏本位主义对他们没有用，就像社会的道德规范无法约束心理变态的人一样。

"不知道自己的无知，乃是双倍的无知。"——柏拉图

谁都怕别人说自己无知，所以就要千方百计地装作不是无知。虽然自己连俄罗斯方块都消不了几行，但既然是媒体公认的专家，说出的话在一般人眼里就是权威。这就像一个原始部落的巫师来到现代社会看到火车、飞机后回去向族人形容那些怪物有多可怕一样。至于那些指责中国游戏业毫无价值的人，恐怕就跟大骂中关村是电子农贸市场的人一样无知；不过他们的无知比较另类，现在很吃香就是了。

"我劝天公重抖擞，不拘一格降人才。"——龚自珍

人才进行工作，而天才进行创造。只是中国游戏业的天才太多，人才太少。但倘若真出了几个游戏业的人才，那真不知是中国游戏业的幸运，还是中国教育界的不幸。

"纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行。"——陆游

有人经常看格斗游戏的专业文章，可一上机准让人打得屁滚尿流；有人什么都不看，却能混出个杀遍X城无敌手的薄名。这就像中国游戏业的理论界从不缺乏能人，我们的理论走在世界前沿的最好证据就是若干年轻的批评家可以将日本、欧美游戏公司的大作有理有据地说得不名一文，好一点的是以诚恳的态度将大作的不足之处一一指出。我们随便一个有点道行的玩家，都能将D版对中国游戏市场的支柱作用分析得一清二楚，同时，也能言辞激烈地对D版商人作出正本清源的忠告。如果时来运转，政策、资金、人才、舆论环境这些难题都解决了，我们的D版再禁不下来，大作再"攒"不出来，到时候游戏理论界是否会用鲁迅所说的民族劣根性做搪塞呢？

"舒心的酒，千杯不醉；知心的话，万言不赘。"——《郭小川诗选》

热爱游戏的人通常爱成帮结伙，否则就会由于身边缺少同志而孑然一身。自己常常因为游戏的事和师长、同窗甚至恋人争个面红耳赤，呜呼，赤诚之心可见一斑。这不，前一阵我就和两个有不同爱好的朋友还在为中国的游戏、动漫和足球哪个能先冲出亚洲、走向世界而争论不休呢。

"尼姑的光头，和尚摸得，我就摸不得吗？"——阿Q

是啊，老大这玩意儿，你任天堂和索尼当得，我微软当不得吗？

"我从来不把安逸和享乐看作是生活的目的本身。"——爱因斯坦

是啊，我也从来不把安逸和享乐看作是游戏的目的本身。



师者，所以传道授业解惑也

…………

最后，再套用某位同龄名人的话做个总结：现在已经没有神圣的游戏殿堂了，有的只是游戏澡堂，任何人都可以随意进出，因为那澡堂是公共且廉价的。



无奈……

本期“画廊”只有一页，我只能表示无奈。或许一切都会改变，或许一切都会好的，可是这次却始终无法扭转“本期‘画廊’只有一页”的这个事实。希望下期的时候老编会大发慈悲地对我说：“小紫啊，下期‘画廊’随便你要用多少页都没问题……”，不过这些似乎是只有在梦中才会出现的情景，是吧？

这次刊登的两幅画稿的主题都是关于游戏MM的，而且是属于同一个公司出品的两款游戏中的截然不同的MM（吁……一口气说这么长，不知看明白没有），你比较喜欢哪一种类型的呢？鉴于这次刊登的画稿数量以及“其它等等”方面的原因，本期“画廊”不作“NO.1”的评选，不过倒是很希望能够知道朋友们对这两个MM的看法，呵呵……

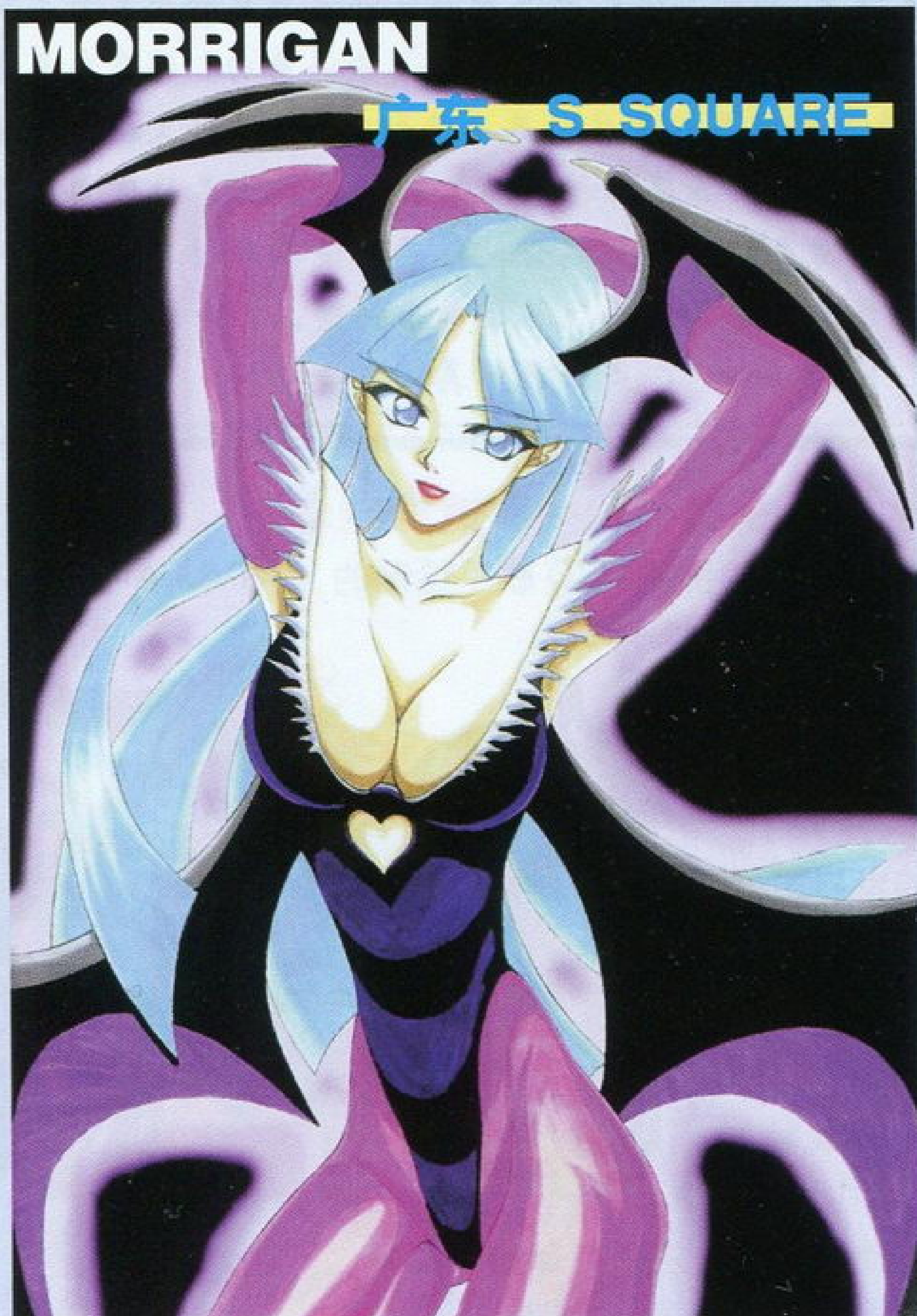
手上还有一堆稿件，希望下期能够拿出来与朋友们分享一下，其中有些真是很不错的。

“枫言枫语”而已，做了好久，很累了，去睡觉。

栏目主持：紫枫

这是某位读者猜测的紫枫跟鱼的关系



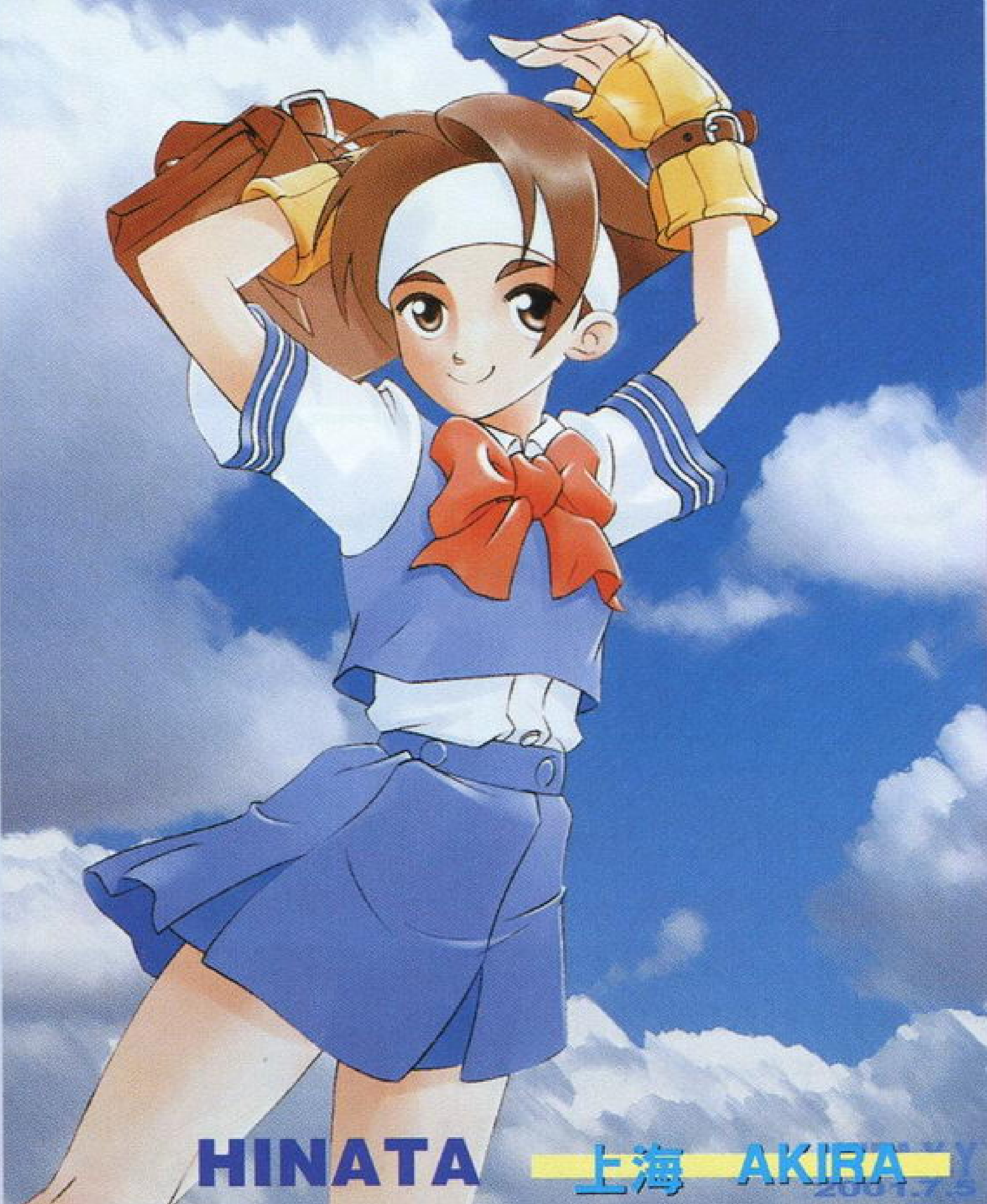


◀你应该是先完成画稿并上色之后才扫描到电脑里面进行细部修改的吧？为何不试试直接使用电脑上色呢？

现在才发现，原来女孩子心目中的女生跟男孩子心目中的是不一样的……

▶好久不曾联系过，最近过得怎么样？不过从你来信上看，似乎不是太好的样子……^_^

很喜欢你绘画的风格，尤其是对色彩的把握，总是会有很清爽的感觉（旁语：“是因为人家PLMM才会觉得清爽的吧？”），衷心希望以后彼此能有合作的机会。











使用工具：

水溶性彩色铅笔（德国产FABER-CASTELL）、平时写字时使用的蓝色和黑色圆珠笔（其实彩稿上适度使用圆珠笔并不会影响画稿清晰度）、黑色勾线笔、水粉颜料。

水溶性彩色铅笔，可干画也可湿画，（可以用毛笔蘸水把画面上的颜料晕染开，能够达到一种水彩的上色效果），用法多样，使用方便。不过价格不菲，FABER-CASTELL算是进口水溶性彩铅中较为便宜的了，每只售价大概在3.5元左右。日本的漫画家有不少使用水溶性彩铅。

A 用蓝色圆珠笔起线稿（当心笔油）

B 用蓝色系的水溶性铅笔画出头发和翅膀，要注意色彩深浅的变化，有些地方用毛笔加工出水彩透明效果。

C 画出衣服的颜色，注意衣褶的走势，上色依然遵循由浅到深的原则。最后用黑色圆珠笔和勾线笔将被遮盖掉的线条处理一遍。

大功告成 *^_^*

好久不见了，大家过得都好吧？（紫语：“其实也不算太久，才两期而已……”）我可是非常地想念大家哦！（白了紫枫一眼）OK，我们继续！

现在的课堂已经开到第五期了，期间收到了许多关于绘画及上色方面问题的来信，不过请原谅小鱼不能在这里一一为大家解答（实在是太多了）。希望大家以后有问题的话，尽量使用Email（直接发到编辑部信箱就可以了）联系，我会尽力帮助各位朋友们的。





我是一只鱼……



点滴感受

随着上一期"游戏动漫园"重振雄风，D·S似乎又找到了许久没有的成就感！在老编的"利诱"之下（一顿"奇味鸡煲"），原本隔期刊登的"游戏动漫园"提前登场，希望大家在欣赏过后，能够继续发表自己的建议。

看了近20年的漫画（从不识字开始），少说也有5万册左右的数量了吧。瞅瞅自己书房中一万两千余册的"漫画宝藏"，有时候不禁会笑出声来，也许每个"动漫迷"都有像我一样的"心目中的圣地"吧！随着年龄的增长，自己身边的许多朋友都嘲笑我为什么都这么大了还热衷于漫画，每当这个时候我反而会觉得非常快乐，因为在他们的眼中自己还是当年那个不折不扣的"动漫虫"（D·S上学时的外号），尽管事过境迁、沧海桑田，许多当年自己的"动漫挚友"都在为了实现美好的生活而奔波忙碌，已经许久没有再接触"动漫"了，但是现在只有D·S还保持着当年的心境，少年的梦想。这种无言的幸福总是伴随着自己，每次看到订购的最新漫画单行本来了，D·S就好像回到了当年放学后骑着自行车飞驰往书店的路上。一份执着难能可贵，像D·S这样的"濒危动物"，大家能够真心接受吗？

漫动作

佳片推荐

夏季动画精品二连击

《剧场版口袋妖怪 —セレビィ超越时空的遭遇—》

喜爱GB游戏"《口袋妖怪》系列"的玩家有福了！最新的"口袋妖怪剧场版"即将在今夏上映，由于这次是剧场版的第4作，因此剧情的发展将承接前作，超越时空的勇气与友情的冒险即将展开！面对史上最大的恶人——假面的比夏司（ビシャス）操纵着





メカ·ガレオス准备狙击セレビィ，正义的口袋妖怪们展开了它们的大冒险。在这个火热的夏季里就从这部剧场版动画开始体验一段奇妙的旅程吧！使用最新动画制作技术的这部剧场版作品，一定让你大呼过瘾！

STAFF

监督：汤山邦彦

声优演出：松本梨香、大谷育江、佐野史郎、藤井隆、铃木杏

制作厂商：东宝（片长75分钟）

《皮卡秋的心跳捉迷藏》

以任天堂超人气的角色皮卡秋为主角的短篇动画，角色造型可爱，剧情充满童趣，特别适合儿童和喜爱玩偶的女孩子观看！再加上庞大的著名声优阵容，一定会将这部作品演绎得惟妙惟肖！





STAFF

监督：汤山邦彦

声优演出：大谷育江、田中真弓、远藤久美子

制作厂商：东宝（片长24分钟）



女子高中生——武者登场

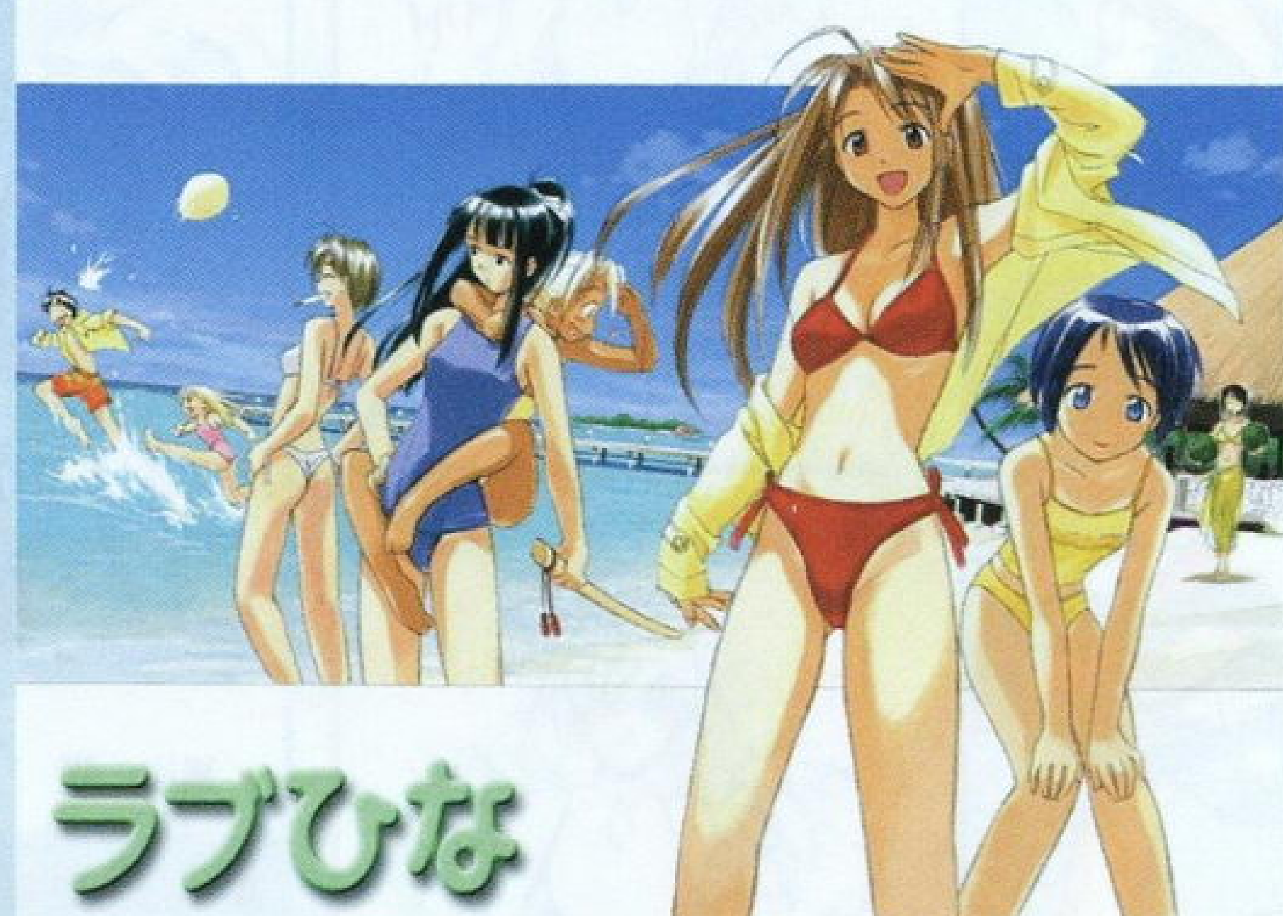
由著名插画家后藤圭二和GONZO联手绘制的《SAMURAI GIRL REAL BOUT SCHOOL》，是一部以格斗为主的动画作品。故事讲述一名热爱"武道"和"时代剧"的女孩子——御剑凉子，身处于一个现实中不可思议的世界里，整天和怪兽决战，这个真的是现实与混沌合二为一的世界吗？看似没有什么头绪，但是人类的力量能否在这个世界中超越极限呢？这部动画将于7月在日本播放，为"新世纪的动画革命"注入"新鲜的血液"。



动漫特工队

《LOVE HINA》和《幻影天使》双双夺得第25回讲谈社漫画赏

讲谈社超人气的漫画《LOVE HINA》和《幻影天使》最近双双夺得第25回讲谈社漫画赏！《LOVE HINA》夺得少年部门的最高奖项；而《幻影天使》则夺得少女部门的最高奖项。赤松健先生和高屋奈月小姐除了得到讲谈社所颁发的奖状和奖杯之外，还有各100万日元的特别奖励，真是可喜可贺啊！能够得到讲谈社的最高荣誉，这足以证明他们过去的努力没有白费，得到了众多漫画FANS的认同，期待他们的漫画事业更上一层楼！



北条司新作《ANGEL HEART》的最新发展

文：GOUKI

上一期为大家介绍了这部"纪念北条司20周年漫画家生活"的最新作品后，收到了许多读者的来信，大家看来都非常关注这部作品呢！

整整10年过去了，当年《城市猎人》的读者已经长大了，北条司的漫画也从少年漫画杂志上转到青年漫画杂志上，鉴于当年《城市猎人》的成





Chapitre VI : Retrouvailles avec ses souvenirs

功,《AH》在年龄20岁上下的读者群中会有什么样的地位就可想而知了……

先大喊一声“CITY HUNTER FOREVER!!”

■女杀手GH在完成了她的第50次暗杀任务之后，再也不能承受每天面对无止境杀戮的生活，自杀似乎才是她惟一的解脱方法。■几乎与此同时，牧村香推开了一个即将被汽车轧到的小孩子，自己却没能躲过去……就在她打算与獠订婚的那一天。■两天后，在一场严重的交通事故中，在那个可怜的心外科医生的尸体边，人们找到了一个空箱子，有资料显示，那里面原本装着的是从一个脑死亡的身体里取出来的心脏——是牧村香的心脏。■一年之后，躺在病床上，被许多仪器包围着的GH。在她的身体内跳动着的，是牧村香的心脏。■奇异的梦境让GH深陷其中，在梦中，她不再是自己，而是一个叫做“牧村香”的女人。这个女人爱着的，是一个叫“獠”的男人。■GH在梦中分享了阿香生命中最幸福的时刻，也体验到了阿香失去生命的那一刻。■那个叫“獠”的男人在雨中痛苦地抱起倒在血泊中的阿香，GH感觉到的，是阿香对獠的不舍，以及獠的肝肠寸断……■躺在病床上的GH忽然睁开双眼，“我要活下去”的信念，来自于GH自己，来自于她身体内跳动着的本属于阿香的心脏。■GH只身来到新宿，因为她知道只有这里，才能解开她梦中的谜团。在新宿车站东出口的留言板上写下“XYZ”并留下地址就能找到那个被称之为“城市猎人”的男人!

以上即是截止至第7话的故事概要了。大家在看了之后是不是觉得有一点《人鬼情未了》的感觉呢?虽然有人指责北条司的这种做法（指阿香之死）过于残忍，这样的故事完全可以不用发生在《城市猎人》的世界中……不过事实上，正是有了十年前《城市猎人》给人的感动，《Angel Heart》才那么地扣人心弦，某些画面的冲击力甚至让人心悸——没有看过《城市猎人》的读者会了解阿香在獠答应结婚之后那喜极而泣的心情吗?会了解作为一个《城市猎人》的忠实读者在第一次看到獠那一脸寂寞悲伤的神情时的感受吗?与其说阿香希望借用GH的身体来完成她在人世间未了的心愿，倒不如说是GH期盼从通过了解阿香、獠开始，去面对真正属于自己的人生!给人印象最深的就是第5话中GH与獠戏剧性的“擦肩而过”，远处的GH站在猫眼咖啡店门外那孤单的身影与獠那哀伤的眼神令人久久难忘……期待GH与獠的首次相遇!



其实，从一开始只是想说，这将是一个温情、浪漫的故事……

CLAMP最具争议的漫画《合法药局》改换东家

原本CLAMP在《Mystery—DX》上连载的热门漫画《合法药局》，现在改为在月刊《少女帝国》中继续连载，主笔是由CLAMP成员猫井三宫负责，而故事则是由大川七濑担任。虽然这部具有争议性作品改换了“阵地”，但是却丝毫不能影响“CLAMP迷”的狂热，CLAMP除了在月刊《少女帝国》中连载《合法药局》之外，还制作了最新的短篇作品《WISH》。另外为了庆祝《合法药局》的连载，另推出了人物电话卡（即主人公陆王和风纪和花萤和齐峨），非常精美!



话题作《合法药局》

“《功夫旋风儿》系列”最新作《功夫旋风儿L》火爆连载中

随着《功夫旋风儿》第8部“柔道篇”的结束，著名漫画家蛭田达也便马不停蹄地创作了最新篇《功夫旋风儿L》，在《周刊少年杂志》上连载!这一次的故事由新堂功太郎的一个梦开始，这个梦讲述了新堂功太郎和麻由美小时候的故事，那时的功太郎经常称麻由美的母亲为“妈妈”，就好像一家人一样。可是梦醒之后才得知这一天是麻



由美母亲的忌日(难道是她托梦),而麻由美找到功太郎与她一起前去拜祭。

与此同时,天光寺辉彦前往墓地的途中遇到了一位女士,令人意想不到的是这位女士功夫了得,竟然击败了天光寺,而偷偷尾随而至的两名外国人也被这位女士的绝招"新堂流——大苦轮"击败。这一幕都被功太郎看到,就在功太郎称呼这位女士为"妈妈"的时候,却遭到她的一记痛打,而她自称其名字为"功流美"!原来,这位同样梳着长辫子的女士就是新堂功太郎的妈妈——新堂功流美!!可是她为什么不肯认功太郎就是自己的儿子呢?那两名奇怪的外国人又是什么来头呢?众多谜团将随着连载的展开而真相大白,喜欢《功夫旋风儿》系列"的朋友们千万不要错过啊!

集英月报

"集英月报"这块小天地将主要介绍最新的日本漫画单行本、画集以及其它资料集的出版情况,希望得到漫画迷的喜爱,开阔你们的眼界!

现在D·S每个月用于漫画的消费差不多有400元之巨(原版漫画好贵啊!但是为了漫画家的心血,这点付出又算什么),这个月也有好多漫画要买啊!7月4日可是一个重要的日子,因为尾田荣一郎的超人气漫画《ONE PIECE Vol.19》、武井宏之的《通灵王 Vol.15》、富坚义博的《HUNTER×HUNTER Vol.12》、梅泽春人的《无赖男 Vol.7》以及浅田弘幸的《I'LL Vol.10》都将发售。

讲谈社方面6月20日已经推出了"《我的女神》剧场版"和"限定版《我的女神》特别规格"两种套装,绝对是"女神迷"梦寐以求的精品啊!(题外话:这部剧场版真的非常精彩,画风细腻,情节感人,是近年来少有的佳作。)另外6月15日还推出了国内人气很高的漫画家山原义人的大作《龙狼传 Vol.23》、大暮维人的新作《魔人 Vol.1》,6月22日推出了复刻版经典漫画《逮捕令 Vol.5》和《逮捕令 Vol.6》,最后即将连载完结的神崎将臣的暴力美学名作《钢~HAGANE~ Vol.10》已定于7月10日发售。



《GUNDAM ACE》

这是一本由安彦良和先生重新编写的有关"一年战争"故事和人物背景的季刊,名为《GUNDAM ACE》。这本刊物将会为广大"高达迷"详细描述"一年战争"当中的每一个细节和许多独家秘闻,这些内容在国内几乎根本无法接触到。如果你自认为是一个"高达铁杆"的话,便更应该去了解一下这本刊物。可能许多读者都说买不到,这不要紧,请务必留意"集英月报"今后的报道!



游牧民

寻找伟大的航路! 让梦想飞扬!!

《From TV animation ONE PIECE 海盗船出发!》



说到目前根据漫画改编而成的游戏,除了"至尊级"的"《游戏王》系列"之外,就是大名鼎鼎的"集英跳跃四天王"(D·S:什么?!连"集英跳跃四天王"都不知道,快好好记着!它们就是《游戏王》、《ONE PIECE》、《HUNTER×HUNTER》和《棋魂》。)之一的"《ONE PIECE》系列"了!



这就是"轮盘大战"。



使用"助人卡"后,路飞亲自出马!

在3月15日,PS上推出的BANDAI制作的格斗游戏《From TV animation ONE PIECE 伟大战斗!》目前的销量已经达到37万6899套了,就连4月27日发售的GBC游戏《From TV animation ONE PIECE 梦的路飞 海盗团诞生!》也有23万5172套的惊人销量了!(以上数据来自日刊《FAMI通》第658号,7月1日的统计资料)可见目前这部尾田荣一郎的经典漫画多么受欢迎,BANDAI鉴于这个系列的游戏实在太畅销,因此便决定于8月2日在PS上推出一款根据漫画原创的RPG游戏《From TV animation ONE PIECE 海盗船出发!》。

在这款RPG游戏中,BANDAI游戏制作组特邀尾田先生为玩家设计了统一的形象,在冒险的旅程中玩家会遇到众多在原作漫画中登场的角色,而得到路飞的帮助之后,就开始了寻找隐藏在EASY BLUE中的"依尼士恩之黄金"。作为游戏的主要战斗模式之一的"轮盘大战",会根据不同角色手持的武器、武器的威力和轮盘转动的速度来进行战斗。另外在轮盘周围放置了不少卡片,例如有引发连续攻击的"心之卡"、发挥武器特殊能力的"特殊卡"以及召唤出路飞的部下进行攻击的"助人卡"等等,务求使这款游戏更加出色!



剧情对话由动画TV版的声优配音。

至爱排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME

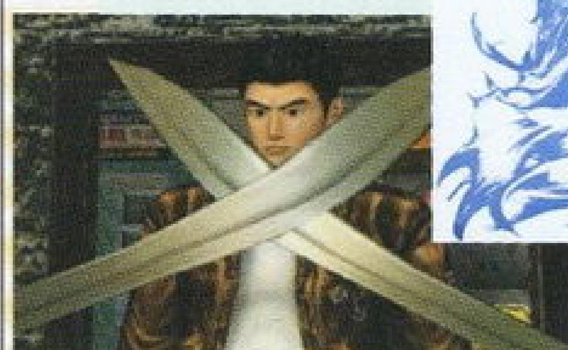
大家好！

我是ACE飞行员，从本期杂志开始就由我主持“至爱排行榜”了。我的宗旨就是为广大的玩家们服务，做到在第一时间内为玩家提供各种关于游戏方面的统计数据以及市场趋势报告。虽然每位玩家的心目中都有自己心仪的游戏和机种，不必要单单依靠统计数据来决定取舍，但是数据也反映了游戏市场的大环境，对于各位玩家来说也会起到一定的指导作用。废话少说，请看榜！

油细鸡期待排行榜 TOP 10

游戏名称	期待度	机种	预定发售时间
1 最终幻想 X	29%	PS2	2001年7月19日
2 莎木II	15%	DC	2001年9月6日
3 合金装备2 自由之子	14%	PS2	2001年11月13日(美版)
4 超级机器人大战α for Dreamcast	10%	DC	2001年8月30日
5 超级机器人大战 A	5%	GBA	2001年9月21日
6 鬼泣	5%	PS2	2001年8月23日
7 寂静岭	4%	PS2	2001年9月27日
8 生化危机4	3%	PS2	未定
9 皇牌空战4 破碎的天空	2%	PS2	2001年9月13日
10 CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001	2%	DC/PS2	2001年9月13日
其它游戏	11%		

最终幻想 X



莎木II



合金装备2 自由之子

当欧洲的PS2主机降价之后，SCEI宣布，由即日起将日本本土PS2主机售价降至35000日元。距离超级巨作《最终幻想X》发售日仅剩数天，让我们看看降价后的PS2主机在日本的销售情况。

2001年7月2日~7月8日

	本周销量	本年度累积销量	市场占有率
PS2	79862台	122万9032台	43.0%
PSone	2912台	12万1723台	1.6%
DC	2904台	22万2595台	1.6%
N64	776台	56782台	0.4%
GB	3151台	42万6462台	1.7%
GBA	94380台	231万2537台	50.8%
NGP	435台	14561台	0.2%
WSC	1424台	20万2817台	0.8%

短评：根据连续三周统计资料显示随着《最终幻想 X》发售日期的临近，PS2销量也呈现出稳定攀升的势头，值得玩家们注意的是本周GBA却以94380台的销量远远地将PS2甩在了后面。

2001年度上半年度日本游戏累计销售排行榜 TOP 20（1月1日~6月24日）

排名	游戏
1	GT赛车3 A-规格 (SCEI, PS2, 2001-04-28, 109 万7801套)
2	勇者斗恶龙怪兽篇2 玛露达的不可思议之钥 鲁加之出发 (ENIX, GB, 2001-03-29, 106 万3297套)
3	鬼武者 (CAPCOM, PS2, 2001-01-25, 82 万3950)
4	超级马里奥 Advance (NINTENDO, GBA, 2001-03-21, 59 万2897套)
5	超级机器人大战α外传 (BANPRESTO, PS, 2001-03-29, 53 万9202套)
6	游戏王 对战怪兽4 最强决战者战记 (KONAMI, GB, 2000-12-7, 45 万8648套)
7	口袋妖怪 水晶版 (NINTENDO, GB, 2000-12-14, 44 万8570套)
8	世界足球胜利11人5 (KONAMI, PS2, 2001-03-15, 43 万1736套)
9	From TV Animation One Pice Grand Battle (BANDAI, PS, 2001-03-15, 36 万7740套)
10	塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章 (NINTENDO, GBC, 2001-02-27, 35万2208套)
11	塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章 (NINTENDO, GBC, 2001-02-27, 35万1341套)
12	泪之腕轮传说 尤托那英雄战记 (ENTER BRAIN PSX, 2001-05-24 33万2727套)
13	生化危机 代号：-维罗尼卡-完全版 (CAPCOM, PS2, 2001-03-22, 30 万8925套)
14	勇者斗恶龙怪兽篇2 玛露达的不可思议之钥 伊露之冒险 (ENIX, GB, 2001-04-12, 30 万6695套)
15	F-ZERO FOR GAMEBOY ADVANCE (NINTENDO, GBA, 2001-03-21, 30万0147套)
16	樱大战3 巴黎在燃烧吗 (SEGA, DC, 2001-03-22, 29 万6928套)
17	とっとこハム太郎2 ハムちゃんず大集合でちゅ (NINTENDO, GB, 2001-04-21, 27万4146套)
18	口袋妖怪 竞技场金银 (NINTENDO, N64, 12000-02-14, 24万8979套)
19	勇者斗恶龙III 传说的延续 (ENIX, GB, 2000 2000-12-8, 22 万4667套)
20	滚滚棒 (NINTENDO, GBA, 2001-03-21, 22万0329套)

GT赛车3-A规格





鬼武者



勇者斗恶龙怪兽篇2

读编往来

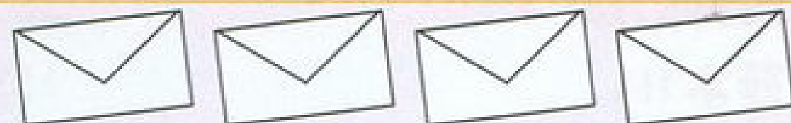
酷！！！
超人气爆裂半月新！！！



如鲠在喉

纱迦最近发现有些读者越来越狂了，多次来信指责我们每次抽奖都不抽他。有没有搞错？抽奖是随机的，况且抽奖人是我们，照说应该来信大拍马屁或者苦苦哀求才是正经，现在居然反过来了，你们还想不想中奖呀！

STOP！玩笑到此为止。最近有很多读者来信表达了他们对邪魔天使的依依不舍之情，邪魔天使感动得一塌糊涂。这就像历史上的很多画家一样，生前默默无闻，死后他的作品红得发紫。唉，只能怪邪魔天使命不好了。最后，要为邪魔天使正一下名。自从纱迦和D·S在第35期杂志中抨击了邪魔天使光说不练的罪恶行径之后，邪魔天使果然乖乖地掏钱请客了，所以大家就不要再就此问题大骂邪魔天使了。同时这也说明一件事，那就是舆论的力量是无穷的。



读编通信选登

悬疑高手又来了！

邪魔天使兄：

上封信不知收到没有，有的话发个Email给我吧！

上次邪兄称小弟为悬疑小说高手，我真的是受宠若惊。说实话确实没有写过悬疑小说，（邪魔天使：我那次只是说说而已，你就当真了。）甚至连写小说的愿望也没有，（邪魔天使：我说过了我只是说说而已嘛。）不过倒是写过一篇小小说，（邪魔天使：看看，我虽然只是说说而已，但也不是毫无根据地瞎说。我邪魔天使看人之准，绝非浪得虚名呀。唉，这位过路的大伯，您说我说得对不对？）寄给了《小小说》，一年多没回信，便放弃了。（邪魔天使：所以我只是说说而已嘛。）

侦探小说倒是看过不少，（邪魔天使：我说什么来着，看看，我说什么来着，我不是瞎吹吧，果然喜欢悬疑小说嘛！）家里藏了一套《福尔摩斯探案全集》，已经快翻烂了。日本的侦探小说看得也不少，几乎包括了江户川乱步和横沟正史的全部作品。还有就是漫画版的金田一。（邪魔天使：哈哈，哈哈，真是"盛名之下无虚士"啊！）

…………（略去不相关的文字若干）

文章这种方式太拘束，不如写信。我自认为对书信体的格式已经研究透彻。因为高中三年为同学代写过超过200封情书。要是我认真写的话，用钢笔写出的字不说比得上张王，也算得上等级了，加之感情丰富且收放自如，可以含蓄可以激情，所以被称为优秀情书代笔人。（邪魔天使：写情书的优秀文笔加上侦探小说的阅读心得怎么会写不出好的悬疑小说？我邪魔天使看准的事你就别再否认了。就这样吧，以后以悬疑小说高手自诩吧！我不会说你名不符实的。）写情书是很费脑力的事，所以白吃白喝了N顿，脑力没补太多，却硬是吃成了胖子。什么时候寄张照片给你，让兄台对"丑"有个更深刻的了解，相信目睹之后，兄台会对卡西莫多有全新的认识，比如漂亮多了。

看到天使兄的胖造型，顿觉投缘，不知是否同样爱吃，有机会的话到江苏，我请你吃淮扬菜，家乡淮阴的淮扬菜是江苏淮扬菜系中最好的。小汤包、扬州炒饭、大煮干丝、红烧肉、毛豆烧鸡都是很有名的。而且这儿靠着洪泽湖，洪泽湖大蟹是全国有名的佳品，还有小龙虾。哈哈，那叫爽啊！什么时候来，我带你去尝尝。噢，还有一样，那就是活鱼锅贴。它是用小麦面或玉米面做成薄饼贴在草锅边，锅里烧鱼，鱼捞起后将汤煮浓，浇在锅贴上……简直是仙品，想想也要流口水。有机会来吧？（邪魔天使：是不是真的？是不是真的？是不是真的？是不是真的？是不是真的请我？真的？说说而已？真的？说说而已？真的……）

刘伟
2001-06

法螺功最高境界

邪魔天使大侠：

您好，首先请允许我用"大侠"一词来形容您，因为在编辑部的众小编当中，您是我最喜爱的一个，主要原因便是您那无与伦比、美仑美奂的造型实在是太可爱了。近来，在看《油细鸡》一书时，有一件使我很愤怒的事情。不是本书的质量有问题，而是我看到了许多不利于您形象的恶言恶语。大家都知道，您在《灵魂能力》一战中排名最后，但是在我看来，以您的实力，是绝对不会如此的。为了不让其他小编得到最后一名而感到悲伤，您甘愿牺牲了自己，这是一种多么伟大的精神啊！然而，却有些人非但没能被这种精神所感动，反而想出种种惩罚您的办法，竟然要求您对着窗外大喊"我是猪"。虽然您有点像，但即使是喊也应该在"猪"前面加上"可爱的"三字吧。

其二，让我愤怒的是您竟然在无声无息中被踢出了"读编往来"的大门。当我知道这个消息时简直悲痛欲绝。虽然您口头上说是自己要求的，但我知道您的内心是痛苦的。谁不会为失去自己所喜爱的东西而悲伤呢？而我之所以悲伤便是因为失去了看您回信时感到的快乐。想当初我每次买《油细鸡》时，第一件事便是阅读您主编的"读编往来"，现在便没有了那种乐趣。虽然"八卦"已经体现出了纱迦的搞笑风格，但是"读编往来"还需要另一种搞笑风格来吸引读者嘛。只有不同性格的文章才能吸引不同种类、不同喜好的读者。因此，我在此强烈要求"读编往来"继续由邪魔天使主持，虽然我知道这只是一种妄想。不过，如果事实已经如此，我希望纱迦的"读编往来"能有新的突破。

以上就是我想对邪魔天使以及众小编说的话和当我看到邪魔天使不幸遭遇时的感受。我想我们大家不应把自己的快乐建立在邪魔天使的痛苦上，而应对邪魔天使抱以同情，抱以关爱，用爱来抚摸邪魔天使已经受伤的心灵。今后，谁要再敢对邪魔天使加以诽谤，出言不逊，我便拼着命跟他……游戏。输了不要紧，但这样更能体现我们对电玩的热爱，对《油细鸡》的热爱。最后祝《游戏机实用技术》鸿运长存，一百年不消失。

邪魔天使回复：袁启铭朋友，你真是我的好朋友。虽然可爱的猪还是猪，但是我已经能感受到你那"死马当活马医"的悲天悯人的伟大胸怀了。你没有放过最后一个挽救我的机会，你的爱是对一个沉寂的天使的拯救。谢谢了！为了你和千千万万和你一样喜欢邪魔天"猪"的读者，我不会从"读编往来"中消失的。不过有时偷一次懒总可以吧？纱迦是一个比我还搞笑的伟大编辑，差不多是编辑部里所有编辑的开心果。你不喜欢只是接触太少吧！别急，"感情是慢慢培养的"嘛！哈哈。又或者纱迦刚主持"读编往来"一时还没有进入状态。关键的一点是，我对此有信心。你也知道，我前面也特别提起过，我看人是很准的。

一份礼物

Dear 纱迦：

你好！初次给你写信，请多关照。你应该对我有印象吧？我就是那个称LIKY为“大哥”的“稀奇”读者。

首先，我要感谢你在杂志上给我回信。在我11年的游戏生涯中，寄出了许多给电玩杂志的信（一共约80封），得到回信，这还是第一次，让我感动不已。因为我作为一名读者，得到了贵刊的尊重，这封挺特别的回信也让我傻笑了整整一天。

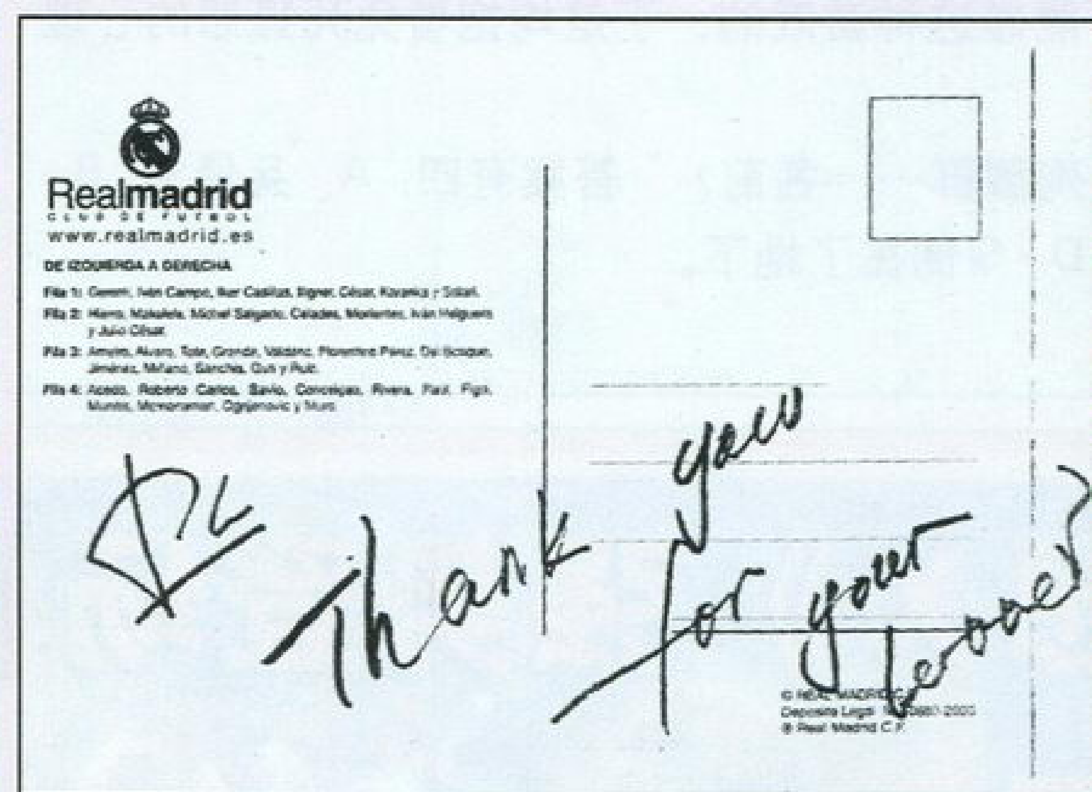
你想要巴蒂和舍甫琴科的墨宝？这有点难办啊，我曾收到巴蒂的回信，但不是亲笔，只是打印纸，被我用于交换巴塞罗那的队旗去了。舍甫琴科的则从来没有收到过，只收到比埃霍夫的一张明信片，连信都没有。幸运的是两个星期前我收到了皇马的回信，经我提出特别要求，还附上了一张有费戈亲笔签名的明信片，现附上影印，让你分享一下我的喜悦。

墨宝是送不了了，但我打算送你一份神秘礼物，至于是什么嘛，拿到后你就知道了。

祝：身体健康，天天愉快。

我纱迦帮又添一员大将！

作为一名读者，投了80次信都没有回，的确是有够惨的。不过傻笑一天的好像不应该是你，而应该是我们。你收到那么多封球星的来信，都没有收到一封我们杂志的来信感动，我们能不偷笑吗？收到如此之宝物，纱迦也不敢独美，特此登出，以飨读者。（说实话，费戈的签名真够艺术。）不过说实话，纱迦对费戈不是很感冒，当然也不讨厌。纱迦最喜欢的球星之一就是比埃霍夫，从意乙到乌迪内斯再到现在的AC米兰。纱迦最喜欢的球队是德国队，至今已有十几年历史。虽然德国队现在不比当年，但对于一个真正的球迷来说，只要是你真心喜欢的球队，不管它变成什么样，都应该义无反顾地支持它。打得好，为它欢呼；打得不好，为它加油。纱迦最喜欢的俱乐部是AC米兰，从1998年才开始喜欢的。当时有人问我为什么这时候才喜欢AC米兰，我的回答是：“因为AC米兰过去有曼尼埃罗，现在有比埃霍夫，将来有舍甫琴科。”我的足球观由此可见一斑。



有关于慕容非……

长久以来，在给慕容非的读者来信中一直都存在着一种现象，而这次有一封自称是动物保护协会的会长兼工作人员的李读者的来信可谓发挥到了极致。李读者看到慕容非在6月B中提到他有一个手机音乐的研究性文章之后很感兴趣，于是便来信索要。他写道：

“……就请慕叔叔在空闲之时动动您的贵手把这些东西写下来，再请慕爷爷动动您那强壮的腿把这些寄过来。慕老爷请务必把此物寄来，特别是曲谱。如果您存心以工作忙为由，那慕叔叔你就太没有良心了。想想以前红军是怎么过来的！你再苦有他们苦吗？慕大哥你也太没深度了吧！更何况杂志社新人不断，最近又来了个女同志，怎么？！开始不务正业了吗？！忘了我们这些死党了吗？！慕容非！你这厮也太狂了吧！记着如果你不把东西寄过来的话我就寄菜刀过来！！！”

为了逼慕容非就范，李读者可谓是软硬兼施。可惜，他犯了一个错：慕容非复姓慕容，而不是姓慕。自恃才高N斗的慕容非看到来信中犯这种错误的时候一般来说只会做一件事，那就是——往旁边一扔。当然有些夸张了，不过真实情况也差不多了。

据不完全统计，在给慕容非的来信中约有四分之一的读者会将慕容非的姓氏误为慕。而在那正确的四分之三的读者中，约有一半以上的读者在来信中均提到过姑苏慕容。呜呼，没想到金庸老先生的小说还有普及文化之功效。如果金庸老先生有幸看到我们这本杂志，不，不，对不起，是如果我们这本杂志有幸被金庸老先生看到的话，他会多么地欣慰呀！

最不可思议的事情

一位读者投稿给最不可思议的事情说他以游戏中的密码为号投注体育彩票，结果一不小心中了大奖，第二天就把家中的游戏机全部更新换代了一遍。不过更不可思议的是，本期调查表抽奖时，我们才发现这家伙居然又中了奖。这就叫做“运气来了连门板也挡不住”，为了他的安全起见，对他的姓名保密，以免他遭到毒手。

寻人启事

以下邮购杂志的读者，因投递员无法送达，现已被邮局退回，请速与杂志社联系。

施龙生	浙江无锡	欧经武	广东中山
吴海山	广东珠海	林振东	广东德阳
袁兴华	安徽广德	潘　杨	河北农业大学
林　旭	福建石狮		

邮购杂志

总是有读者问“能不能从杂志社邮购”、“邮购的办法以及地址”等问题，现在纱迦告诉大家：可以！地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编是730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。邮费免收。

不过现在杂志社没有多少存货，大家可以邮购的只有1999年的总第7、9、10期和2001年除1月号、2月号、6月A外的几期。

总第三十五期 读者调查表抽奖名单

广东	谭煦昌	广东	陈李华	安徽	喻鹏	成都	钟程飞	四川	张志强	广东	麦宇斌
广东	刘永杰	广西	容鸿伟	北京	陈元	广西	陆坤	山东	尹述茂	黑龙江	闫琦
广西	李光宗	广东	陈振	河北	杨乐	湖北	袁泉	长春	郇锐	上海	戚梦峻
广西	吴小鹏	广东	何嘉炜	福建	郑嘉琦	陕西	周琨	广西	梁挺	陕西	雷任
江西	邓阳川	广州	叶伟明	山东	彭善刚	云南	杨自强	山东	孙庆斌	北京	杨洋
上海	翁意	辽宁	张崇屹	南京	韩丹	上海	朱晓捷	石家庄	张欣佑	杭州	黄昊
江苏	曹江	沈阳	刘全祥	浙江	贝志强	上海	孙叶丹	安徽	查志标	广东	陈敏亮
广西	杨鹏	山西	刘磊	江苏	徐涛	辽宁	毕克	山东	陈曦	沈阳	牛博
浙江	朱文浩	辽宁	刘洪玉	上海	韩如婷	鞍山	王有贺	湖南	杨征	广西	陈洪涛
浙江	孟韬	北京	陈东	浙江	杨华	抚顺	李然	浙江	顾晟昊	江苏	葛靓星

读编往来

众口难调

上海的蒋正明读者在调查表的建议中专门提及了"《WE》系列"，他问为什么这几期都没有有关"《WE》系列"的文章，是不是版面不够了。另外，他还问及投稿的问题。

"《WE》系列"的确是目前最好的足球游戏，纱迦说这话是一点都不带偏见的。（纱迦是一个地地道道的足球迷，但从来不玩任何足球游戏。）记得原来到PS室去玩游戏，虽然次数不多，但每次去都是一屋子人在玩足球。这种情况并不是只有纱迦那儿才有，这好像是放之全国而皆准的。不过，虽然足球是世界第一运动，但是这世上到底还是非球迷多一些吧。而在电玩迷中，相信也是不玩足球游戏的人要多一些。以我们编辑部为例，喜欢足球的只有两个人：纱迦和GOUKI。而喜欢玩足球游戏的也只有两个人：GOUKI和LIKY。（注：LIKY是足球不看，游戏照玩的那种）只不过因为足球游戏适合多人玩，所以玩的时候"阵容"庞大，玩家之间的交流也要多一些。实话告诉大家，每期调查表里强烈要求我们不要刊登足球内容的玩家远比要求刊登足球内容的玩家多得多。这就叫做"众口难调"。

其实类似的情况还有很多。每期杂志要想做到所有的读者都满意，说实话，这是不可能的。我们只能根据大多数读者的意见来完善我们的杂志，所以说，读者的意见对我们来说是很重要的。"您的宝贵意见是我们制定日后方针的重要依据，谢谢！"

对"读编往来"栏目的建议

对邪魔天使使用"行动止"的魔法，让他没法离开。真的不能没有他，他太重要了。如果没有他，纱迦的工作量就会增大。（四川内江徐高伟）——挽留邪魔天使的来信有千千万，惟有这一封信算是说到了纱迦的心坎里，所以至今还有他的位置。

虽改为纱迦主持，但幽默风格仍要保持下去，最希望的改变是我能在其中看到"以下是上海的杨柏桦读者的来信……"——如你所愿。

北京读者熊烨给我们寄来了一张存折，户名是油细鸡实用技术，身份证件名称是007，代理身份名称是WE5，币种是美元，代理人姓名是芭月凉，金额是十亿元减一元。以后大家记得寄钱时不要太多，一两千就可以了，现金欢迎。像这次这十亿元银行就不让我们取，说是没这么多钱。

纱迦大战美少女游戏达人——绝非八卦

话说D·S这厮仗着自己玩过一千多个美少女游戏，公然在编辑部内打出"美少女游戏达人"之旗号，早已是人神共愤。不过D·S狂虽狂，倒也有几分真材实料，所以大旗至今不倒。一天，他又拿出一款美少女游戏自娱自乐，众视之，乃藤岛康介的DC版《我的爱神》也。此游戏乃是一个问答游戏，全日文，所问问题包罗万象，无所不有。纱迦此时闲来无事，走近一看，正看见电脑出一道问题，只见D·S在纱迦面前摆了一个最英俊潇洒的姿势，看也不看就选中了答案。纱迦不禁大呼："太假了！"D·S立刻翻脸道："什么假，这是实力的写照！"于是双方吵将起来。纱迦是不知道D·S根底的人，一冲动就和D·S打起赌来。赌的内容是由电脑随机出一道题，由纱迦来回答。如果正确，算纱迦赢；如果不对，算D·S赢。赌约一立，立刻吸引一大堆人前来观看。由于谁都知道纱迦是不可能碰这种游戏的，于是均抱着兔死狐悲的心理来观战。

只见问题出来了，还是有几个汉字的："1973年……西安近郊……出土……秦始皇……大型殉藏群……名前？"答案有四：A：兵俑马；B：马兵俑；C：马俑兵；D：兵马俑。纱迦正欲欢呼，只听到"咚"的一声，众人扭头一看，只见D·S倒在了地下。

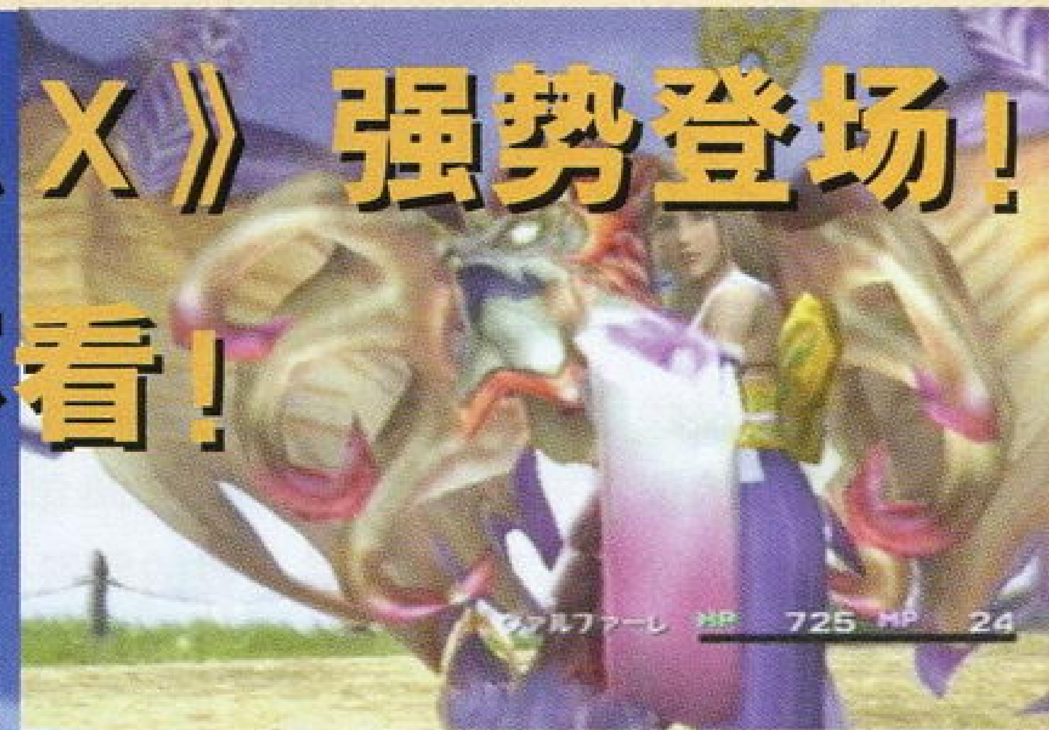
THE END

下期预告

倾力奉献！《最终幻想X》强势登场！

可以不玩，但不可以不看！







《最终幻想 灵魂深处》

暑期游戏最新情报

15天后见……

上海盛天游戏机专卖店

★专业批发

品名	价格／邮费
PS2 主机(全套)	2920／30
PS2 四分叉	120／10
PS2 8M 记忆卡	280／10
PS2 打鼓机	160／20
PS2 原装手柄	280／10
PS2 分量端子	140／10
PS2 鬼泣	620／10
PS2 决战 2	520／10
PS2 骑兵团	580／10
PS2 真三国无双	520／10
PS2 保镖	520／10
PS2 极乐丸	510／10
PS2 维罗尼卡（完全版）	530／10
PS2 风之克罗诺亚	530／10
PS2 魔剑交	550／10

品名	价格／邮费
PS2 黑云	480／10
PS2 最终幻想 X	来电咨询
PS2 ZOE	520／10
PS2 R5 赛车	480／10
PS2 铁拳	520／10
PS2 毁灭	520／10
PS2 鬼武者	550／10
PS2 实况足球 5	495／10
PS2 GT3	450／10
PS2 血腥格斗	530／10
PS 原装光头	365／10
日版 DC3000A 型(加原柄及电源)	850／35
DC 原装记忆卡	120／10
DC 鬼屋枪版(带枪)	280／10
DC 欧洲杯足球	80／10

品名	价格／邮费
DC 原版片电脑战机	150／10
DC 原版片阿卡迪亚	535／10
DC 原版片特大号	445／10
DC 世嘉 GT	150／10
DC 维罗尼卡	280／10
DC 玩具兵	120／10
DC 街霸冲击	280／10
DC 魔剑 X	180／10
DC 黑色细胞	280／10
DC黄金国之门1.2.3.4.5	280／10
DC 死或生限定版	500／10
DC SNK 对卡普空	280／10
DC梦幻之星Ver.1	450／10
DC梦幻之星Ver.2	385／10



本店品种太多，想要正版来电查询及预定。

本店正版片可以以旧换新

（大量回收日本原装片）



● 新产品展台 ●

品名	价格／邮费
SS 原版片 95 格斗王	480／10
SS 原版片 96 格斗王	490／10
SS 原版片 97 格斗王	500／10
SS 原版片光明力量 1	450／10
SS 原版片光明力量 2	460／10
SS 原版片光明力量 3	470／10
DC 樱大战 1	380／10
DC 樱大战 2	430／10
DC 樱大战 3	580／10
DC 原装手柄（限定版）	250／10
PS7501（全套）	948／10
PSone 主机（全套）	950／10
PS 原版片勇者 7	550／10
PS 原版片最终幻想Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ合集	850／10
PS 原版片最终幻想Ⅶ	600／10
PS 原版片最终幻想Ⅷ	650／10
PS 原版片最终幻想Ⅸ	650／10
PS 原版片最终幻想战略版	550／10
PS 原版片永恒传说	650／10
PS 浪漫沙加限定版	650／10
PS 寄生前夜 2 限定版	650／10
PS 银河之星	450／10
PS 格兰蒂亚 I 代	450／10
PS 机器人大战 F	350／10
PS 机器人大战 F 完结篇	365／10
PS 实况足球Ⅲ	220／10
PS 修道院之谜	380／10
PS 武藏传	380／10
PSSD 高达	450／10
PS 梦幻模拟战 I + II	350／10
PS 太阁立志传 II	250／10

品名	价格／邮费
PS 大航海时代 II	180／10
PS 皇家骑士团	450／10
PS 荒野之古代遗迹	380／10
PS D之食卓	520／10
PS 生化危机 1	450／10
PS 生化危机 2	450／10
PS 生化危机 3	460／10
生化危机：五周年考克箱	2950／10
生化危机：五周年仿真枪	3380／10
PS 恶魔城	480／10
PS 寂静岭	380／10
PS 合金装备	450／10
PS 机器人大战 α 外传	620／10
PS 寄生前夜	300／10
PS 宇宙骑警	480／10
PS 放浪冒险传	480／10
PS 少年街霸	350／10
PS 心跳回忆	450／10
PS 异度装甲（限定版）	650／10
PS 时空之轮（限定版）	650／10
WS 主机最终幻想 I（限定版）	1050／20
WS 主机最终幻想 II（限定版）	1180／10
WS 彩色主机	535／10
WS 最终幻想	380／10
WS 机动战士高达	380／10
WS 仙界传 2	380／10
WS 宇宙战舰	350／10
WS G 世纪高达	220／10
WS 铁拳	120／10
WS 兽王记	120／10
WS 第 2 代机器人大战地篇	350／10

品名	价格／邮费
WS 第 2 代机器人大战宇宙篇	350／10
WS 第 1 代机器人大战	280／10
NGP 手掌机	460／20
NGP 12 合 1(顶上合金音速)	290／10
NGP 9 合 1(顶上合金月华)	350／10
GBA 主机	760／10
GBA 主机限定版	1050／20
GBA 卡马里奥	300／10
GBA 黄金太阳	420／10
GBA F-ZERO 赛车	250／10
GBA GTA 赛车	380／10
GBA 全日本 GT 赛车	380／10
GBA Konami 明星赛车	380／10
GBA 洛克人 EXE	350／10
GBA 游戏王	450／10
GBA 恶魔城	480／10
GBA 寂静岭	450／10
GBA 口袋 J 联盟足球	430／10
GBA 桃太郎祭典	350／10
GBA 炸弹人	380／10
GBA 机器猫	380／10
GBA 魔兽守护者	430／10
GBA 拿破仑	330／10
GBA 快打旋风	350／10
GB 薄机	240／20
GB 彩机	438／20
GB 口袋妖怪限定版主机	580／20

特价

OLYMPUS

2000 型便携式眼镜宽荧幕 62 寸NTSC主机通用	3580／20



● 维修中心 ●

回收各种游戏机，坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC主机专业维修，现场操作，立等可取。



● 虹口店 ●

虹口店:（总店） 上海市东大名路1073号 电话／传真：021-65358097

邮 编：200080

收款人：盛健华

手机：13901790511

普陀店： 上海市华阴路224号

浦东店： 上海市金桥路197号庆鑫商场



● 普陀店 ●



太空战士X 动作版

强劲登场

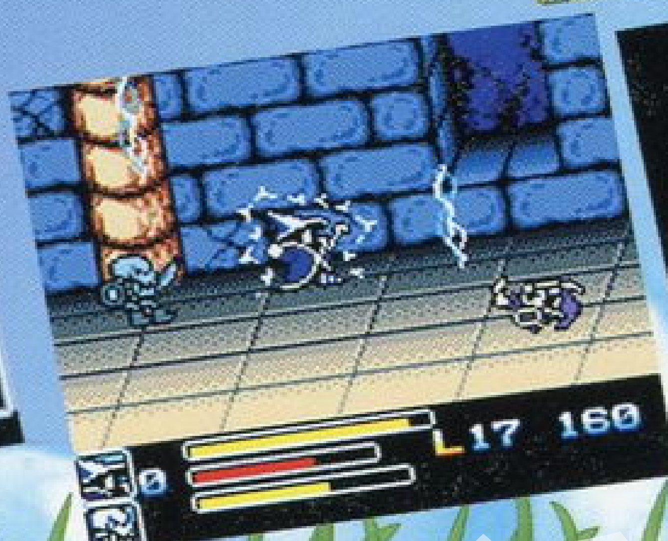
GB系列

21世纪最时尚经典游戏卡

内容简介

原本和平的艾斯尼亚王国，一直过着平安富庶的生活，却因为一名骑士为了追求强大的力量，唤醒了在数千年前被封印的邪神，使王国陷入一片破坏与杀戮的暗云之中。同时，邪神为了复仇，将当初协助光之战士做成封印的四大精灵一一打倒，并封在水晶之中，防止再度被封印。但是，水晶中微弱的精灵使用最后的力量，将神圣的余光寄宿在四名拥有纯洁心灵的新生代身上，并引导他们对抗邪神的力量。现在，新一代的传说开始了……







广州超巨龙贸易中心

地址：世纪南路荔湾广场 2 号（荔丰阁）

电话：(020)81387036

传真：(020)81380856 网址：www.gz-superdragon.com

征求全国各地经销商



国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币8.80元